MET O.A. TEKKEN 4 • BLOOD OMEN 2 • SONIC ADVENTURE 2 BATTLE • BUFFY • MORROWIND • WARRIOR KINGS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES[...]AN DE BENELUX

JUNI 2002
NUMMER 06
JAARGANG 10



RESIDENT EVIL
HEAVY HORROR OP DE CUBE!

GAMECUBE
LINKEN!!! +GBA

SOLDIER OF FORTUNE II
BLOODY HELL WAT EEN SPEL!

C&C GENERALS
NIEUWE STANDAARD IN 3D RTS?

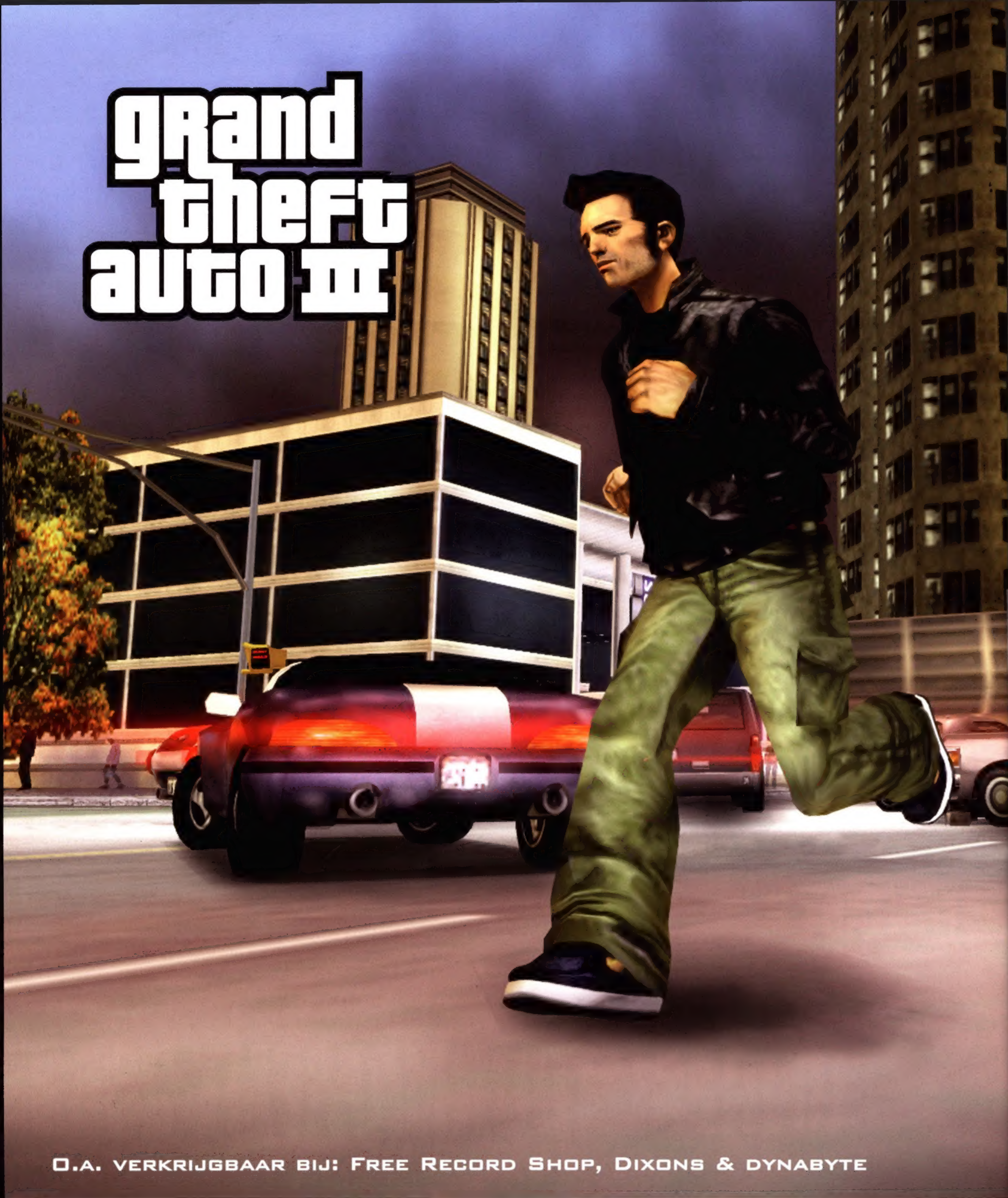
FINAL FANTASY X
GRAPHICS OVER GAMEPLAY

WERELDPRIMEUR!!!

UNREAL TOURNAMENT 2003
PLAYED UT, SCORED UT, HOOKED ON UT!

WAT HEBBEN ZE IN PETTO? CODEMASTERS • ACTIVISION • UBI SOFT • SONY

€ 3,10
8 710294 259122 06
vnu business publications


grand theft auto III
O.A. VERKRIJGBAAR BIJ: FREE RECORD SHOP, DIXONS & DYNABYTE


ACTUAL PC SCREENSHOT


PC CD-ROM
grand theft auto III
18

DRE STOPT ER MEE. WE VROEGEN ONZE REDACTIELEDEN OM EEN EERSTE REACTIE.

DE REDACTIE

Na zeven jaar gaat ons langstzittende redactielid (Ed telt niet mee, die hoort bij de inboedel) ons verlaten. We pinken allemaal een traantje weg, toch?



JEROEN
Dre was een van mijn helden. Hij schreef al voor de PU toen ik nog in korte broek met de step naar school ging. Ik zal nooit de eerste keer vergeten dat ik koffie voor 'm mocht halen...



ED
David, Bjorn, Thomas, Kees, René, Adam, Michael, Ben, Laura, Edwin, Mark, Nancy, Ruben, Bas, Sarah.... Zucht... Gelukkig hebben we Jeroen nog. Dubbele espresso, extra sterk graag!



BORIS
Dre is m'n maatje. Komt ook uit een zaadje. Samen gaan we tot het gaatje. Hij doet nog wel een internetpraatje en hopelijk die Power-strip; was altijd een plaatje. Maar dat ie weggaat is naatje.



JURJEN
Zwaar indrukwekkend die man. Zoals ik iedereen uit de Randstad zwaar indrukwekkend vind, overigens. En dan die tatoos... daar is mijn Nintendo-logo een kauwgum plakplaatje bij.



JAN
Ach, verdrietig... Ik heb het inmiddels uitgerekend; Dre deed toch zo'n vijftien PC spellen en vier PC-gerelateerde tripjes per jaar. Tja, dat moet iemand overnemen natuurlijk.....



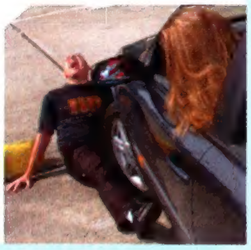
J.J.
PU zonder Dre, daar ben ik niet blij mee. Zijn vette humor maakte het voor mij mogelijk om m'n gortdroge stukjes te kunnen blijven schrijven, bleef de boel toch een beetje in evenwicht.



SKATE
Sinds ik die Power Awards heb gepresenteerd, zie ik 't leven weer helemaal zitten. Zal Dre eens vragen een talkshow rond mijn persoontje te ontwikkelen. 'Late with Skate', of zoiets. Kevin M. eat your heart out!

ED'S BRUTE BOLIDE

De eerste Renault Laguna Grand Tour was nog nauwelijks op de Nederlandse wegen gesignaleerd of Ed wist het zeker: hebbuuh!
Spaarrekeningen werden leeggehaald, zakgeld van z'n kinderen met 100% verlaagd, om loonsverhoging gesmeekt... en het is 'm gelukt: de Grand Tour werd aangeschaft.
Dagelijks parkeert Ed z'n karretje *(KARRETJE!!! -Ed)* op het dak van de nabijgelegen parkeergarage zodat hij om de paar minuten kan controleren of ie er nog staat en niemand te dicht in de buurt parkeert. Kijken mag, aankomen niet.
Tot Muriëlle haar charmes in de strijd gooide en met haar pas verworven rijbewijs in de hand, Ed smeekte om even achter het stuur van die prachtige bolide (knipoog, lach, haar naar achteren) te mogen plaatsnemen.
"Nou, je mag 'm even starten dan", stamelde Ed. "Nee, dat gaat niet met een sleutel maar met een knop. Ja die grote, midden op het dashbo-aaaaaaaah!"
Inmiddels gaat het weer iets beter met Ed, al heeft z'n vrouw teleurgesteld gereageerd op het advies van de dokter om het bij twee kinderen te laten.



BORIS' WREDE BAKKIE

De oplettende lezer zal het niet zijn ontgaan dat Boris inmiddels in het gelukkige bezit is van een Hyundai Pony. En Boris in een burgerbak dat kan natuurlijk niet, vandaar dat hij besloot tot drastische maatregen.
Kale B. heeft inmiddels aangeboden gratis hetzelfde design op Ed's Renault Laguna te willen spuiten, waarna onze eindbaas met drie man vastgehouden moest worden en schuimbekkend een uurtje is opgesloten in het testhok.



TRIP TIME

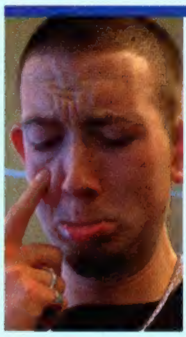


Beten we vroeger elkaars oren er zowat af om dat ene beschikbare tripje te scoren, de laatste tijd loopt vrijwel iedereen hier met een enorme jet-lag rond.
Zo vloog Boris deze maand naar het altijd gezellige Helsinki en wist daar, naast wat blonde dames ook de game Transworld Snowboarding uit te checken. Ondertussen vloog Jeroen naar Seattle om de nieuwe line-up van Sony te bewonderen, terwijl Skate op het moment van schrijven een tweede poging doet (zoals gewoonlijk miste hij zijn eerste vlucht) om Santa Monica te bereiken om daar de nieuwe games van Activision aan de tand te voelen. Hopelijk vind je er dus iets van terug in dit nummer. Last but not least was het Jan die naar Londen vloog om als eerste gamesjournalist in Nederland Unreal Tournament 2 te mogen reviewen. Wat zeg ik, waarschijnlijk als eerste van de hele wereld!

NIELS

Ps. Ed, volgens mij ben jij weer eens aan de beurt!
Tripje Moeras Racer in de Everglades doen?

DRE TABÉ



Ik heb Dre zien groeien, van een schuchtere Andreas die aan mijn tafel aanschoof om te horen wat er allemaal aan z'n stukjes beter kon ("Jongen, je humor is wel leuk, maar heb je ooit van 't kofschip gehoord?"), tot een zelfverzekerde Dre die je niet veel meer hoefde te vertellen.
Humor is altijd z'n sterkste punt gebleven. Niet alleen in zijn even meedogenloze als hilarische recensies maar ook in zijn fotocollages en vooral de beruchte Power-strip toonde hij z'n klasse.
Dre's afscheid is definitief maar niet totaal. Op ons dringend verzoek zal hij een maandelijkse 'chat-sessie' met Boris houden en hopelijk heel af en toe nog eens zo'n dope Power-strip.
Dre, bedankt voor je inzet de afgelopen zeven jaar en succes in het TV-wereldje en met al die andere dingen die het leven zonder PU dragelijk moeten maken.

ED

'IEMAND MOET HET DOEN'

Tienduizenden kilometers afleggen in vier dagen tijd dat is eigenlijk alleen weggelegd voor mannen met ervaring, discipline en een ijzeren conditie.
Vandaar dat Jeroen tijdens z'n reis (Brussel, Chigago, Seattle, Los Angeles) volledig instortte. Oké dat is nog altijd minder erg dan neerstorten, maar ons advies is om in plaats van bier en vette *(én stinkende- Ed)* gehakt stokbroodjes, gewoon eens een paar bruine boterhammen met kaas mee te nemen en op te eten onder het genot van een glas karnemelk uit de kantine. Word je groot en sterk van snotneus!



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Dat kon niet missen natuurlijk. Deze maand heb ik een fragment uit een van Dre's hilarische Power-strips gevist. Stuk voor stuk hoogtepunten uit de PU geschiedenis. Een traditie die we mijns inziens, op welke manier dan ook, in ere moeten houden.

ED

6 INHOUD

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 6 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



25 Command & Conquer: Generals
De aankondiging van een nieuwe Command & Conquer game is al genoeg om de gamesbizz op haar grondvesten te doen schudden. Jan wierp een eerste blik op de game die we eind van het jaar kunnen verwachten.



30 Morrowind
Het klinkt als een natte scheet van iemand die net z'n bed uitkomt maar het is in werkelijkheid een zeer diepe RPG met een overweldigende speelwereld. Niet voor beginners maar een verademing voor de echte liefhebber die verder kijkt dan het een-dimensionale hack & slash werk.



31 Blood Omen 2
Het is al zes jaar geleden dat de Legacy Of Kain cyclus z'n entree maakte in de gameswereld en hoewel er enkele dope dingen in Blood Omen 2 zitten, zoals de special powers, lijkt de serie op z'n laatste benen te lopen. Mocht er alsnog een nieuw deel komen dan graag eentje waar wat meer inspiratie uit spreekt.



42 Warrior Kings
Warrior Kings is een RTS game die de speler veel vrijheid geeft. Speel je goed, kwaad of een beetje er tussenin? De 3D wereld van Warrior Kings is overweldigend en het zou ons niet verbazen als deze game in de eindlijstjes van 2002 hoog genoteerd staat.



54 Driven
Waar de Xbox een hoopvol begin maakte in het racegenre met Rallisport Challenge, kunnen we op de GameCube gerust van een valse start spreken met Driven. Slechte graphics, matige besturing, weinig circuits en een lousy sound; wat wil je nog minder?



61 Prisoner Of War
Wie bedenkt er in hemelsnaam een game waarin je moet sneaken in krijgsgevangenkampen zonder ook maar een schot te lossen, zonder ook maar een mofje te killen?
Toch is Prisoner Of War een spannende game die een originele twist geeft aan het WO II genre.



62 Medal Of Honor: Frontline
De Medal Of Honor serie blinkt uit door het WO II gevoel dat elke keer weer perfect wordt neergezet. Ook in Frontline druipt de sfeer van het scherm af. Daarmee is echter ook het sterkste punt van de game genoemd want echt heel bijzonder is ie verder niet.

36 RESIDENT EVIL



Sluit de gordijnen en maak je klaar voor hét avontuur van je leven. Resident Evil op de GameCube is een van de meest angstaanjagende games ooit; het bedorven neusje van de zalm op het gebied van intensieve spelterreur.

60 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Je kunt lullen wat je wilt maar de TV-serie van Buffy is alleen maar zo'n succes omdat die chick er zo lekker uitziet. Nou, ook in de game zit dat wel snor. Babe Buffy puncht en kickt dat 't een lieve lust is en zit er ook niet mee om een vampiertje een bezemsteel dwars door z'n strot te rammen.



70 SPECIAL REPORT TRANSWORLD SNOWBOARDING

Wat Tony Hawk is voor skategames, zal Transworld Snowboarding worden voor het snowboard genre. Tenminste, dat zeggen de Finse makers van het spel. Fanatiek snowboarder Boris vloog naar Helsinki om eens te kijken of die grote woorden waargemaakt kunnen worden.



38 SPECIAL REPORT UBI SOFT'S SUPERTRIO

Het zat Jan allemaal niet mee op z'n trip naar het hoofdkwartier van Ubi Soft in Montreal, Canada. Op zich was het niet zo vreselijk dat de temperatuur zo rond het vriespunt bivakkeerde maar als je bagage niet is meegereisd en daar je jas in zat... Gelukkig maakten de games Raven Shield, Splinter Cell en XIII veel goed.



20 COVERVIEW UNREAL TOURNAMENT 2003



Als eerste ter wereld (tromgeroffel, borstgeklop) hebben wij de review van Unreal Tournament 2003. Leuk natuurlijk maar als de game ook nog eens een echte topper is dan is dat nog een extra reden om 'm op de cover te zetten. Dat er een heerlijke chick op het artwork stond, speelde daarbij absoluut geen rol natuurlijk.

INHOUD 7

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 6 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

50 SPECIAL REPORT SONY'S NIEUWSTE GAMES



Sly Raccoon, Socom: US Navy Seals en Rachet and Clank zijn de nieuwe troeven in Sony's line-up voor eind van dit jaar. Jeroen vloog half Amerika door voor een eerste kennismaking met deze games en was vooral enthousiast over Rachet and Clank, een platformgame die nogal wat weg heeft van Jak and Daxter.

44 SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

De meest gewelddadige shooter aller tijden heeft zijn sequel. Huurling John Mullins is terug in Soldier Of Fortune II. Bel de bloedbank maar vast voor een paar nieuwe zakken...



66 FINAL FANTASY X



Een van de succesvolste series uit de gamesindustrie is die van Final Fantasy. Toch blijkt dat de sleet er langzamerhand op begint te komen. De graphics staan als een huis maar de gameplay is toch niet van het hoge niveau dat we in de beste delen gewend waren.

64 SPECIAL REPORT ACTIVISION

Ach, we missen allemaal wel eens een vliegtuig, toch? Als Skate op trip gaat, zijn we sowieso al opgetogen als ie op redelijke termijn in de buurt van de bedoelde plek arriveert. Nou, het is gelukt hoor, hij bereikte uiteindelijk het hoofdkantoor van Activision in Santa Monica en hij heeft er echt alles (en iedereen) uitgechecked.



INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

TE VEEL BLABLA

Beste PU-redactie, hoewel jullie blad super is, zijn er de laatste tijd toch nog wat dingen op te merken. Onder andere de reviews, ze zijn veel te kort. Jullie lullen de laatste tijd de helft van de review vol met retro stuff en andere onzin. En de meeste reviews zijn maar een pagina lang en heb je dus veel verleden van het bedrijf of spel en als resultaat heb je een afgeraffeld stukje waar maar 10 zinnetjes over de gameplay in staan.
Maar over Jurjen geen kwaad woord (die zal nu wel na deze brief allemaal dreigbrieven in zijn brievenbus hebben van zijn collega's). Dus please in het vervolg wat meer over de game zelf, en wat langere reviews.
Greetz,
black&whiter I Internet

Wij zijn gewoon zo compleet mogelijk, geven je info over de game en we doen daar ook nog eens scheutje geschiedenis bij. Zo leer je nog eens wat baklap.

RETRO

Ik wilde even iets melden over jullie laatste nummer. Natuurlijk is het wel leuk om een retrospecial te maken, maar doe het dan goed hé. Want waar waren bijvoorbeeld Adam, Michael, Kees, David en Thomas? Ik had van tevoren gehoopt weer wat van die lui te horen, zij zaten er namelijk al vanaf het begin bij, maar er stond niks over ze in! En waar waren Spunky en Spice en wat te denken van de Qwifz. Powerkid was er wel, maar dan alleen ff op de voorkant (ook een beetje slap hoor, je oude-mascotte maar zo'n klein beetje ruimte geven).
Verder was het blad wel leuk, maar dit kwam zeker niet doordat het nummer 100 was. Ook was er in de PU ervoor een stuk over Pikmin aangekondigd maar dit stond er jammer genoeg ook niet in. Nee, als jullie een 150e, 200e of hoeveelste nummer nog een keer maken, doe het dan wat beter dan dit keer.
Maar nu heb ik genoeg gezeken want als ik nog meer zeik krijg ik geen antwoord meer op de vraag die ik jullie nu ga stellen. Ik wil namelijk nog weten wie de dader was van de whodunit? Prijsvraag in de PU met Yoshi's Safari op de voorkant. De PU daarna mis ik namelijk, dus ik ben erg benieuwd.
Ik hoop dat jullie nou maar sportief genoeg zijn om deze vraag te beantwoorden, en ondanks mijn gezeik zal ik de PU gewoon blijven kopen, zoals ik nu al jaren doe.
Ruben MC I Internet

Sorry Ruben, iets te veel gezeken, dus geen antwoord.



JOHN ROMERO

Ik lees al heel lang de PU, en er is me iets opgevallen. Jullie doen zo negatief over John Romero en zijn game Daikatana. Daikatana sucks, Diakatana is kut. Ik schrok me de pleuris toen ik op de gamedatabase zag dat jullie dat klotespel een 88 gaven. Jongens, wat is er dan mis mee?
Oké, het heeft veel vertraging opgelopen maar als Jan Warcraft III een 87 geeft, doen jullie toch ook niet zo? En John Romero, die heeft Hexen, Doom, Quake en Wolfenstein gemaakt. Dit wou ik maar ff zeggen.
Symen Gilles I Internet

Kijk Symen, wij zetten onszelf ook regelmatig voor lul maar desondanks blijven we natuurlijk wel de beste gamejournalisten van het westelijk halfrond.

MELKIE MELKIE

Beste mensen, ik heb sinds ik de PU lees nog nooit een klacht gehad over jullie maar nu viel me toch iets op. Jullie zijn geen fan van EA Sports' FIFA reeks (oud nieuws) omdat het volgens jullie melkie melkie is. Lees ik in de PU nr 100 bij NBA2K2 dat jullie niet van uitmelken willen spreken terwijl ze 1 hooguit 2 dingen hebben veranderd in de gameplay want ja, ja, je kunt nu zelfs in een pass springen!!!! En om deze verandering geven jullie het spel vervolgens een 91.
FIFA 2002 kent toch meer veranderingen: nieuwe pass/lob/schiet systeem, nieuw sliding systeem, het is lastiger scoren, het verschil in lengte v/d spelers is duidelijk (niet zo'n belangrijke verandering maar toch) en FIFA krijgt doodleuk een 79 (hoger dan gemiddeld maar toch).
En zeg nu niet: je kunt een basketbalgame toch niet met een voetbalgame vergelijken. Nee maar het gaat hier om het uitmelken. Gelukkig merkte Reon Boeringa het ook al op. Verder is alles oké behalve dat ik die Tekken Stresscard niet kreeg.
Greetings,
Vib-Ribbon I internet

Die stresscard heb je voor straf niet gekregen omdat je kritiek op de PU hebt, sufferd! Overigens had je in de NBA2K recensie kunnen lezen dat de game wellicht niet het aanschaffen waard is als je al een NBA2K game bezit.

FOUTJE BEDANKT

Yo PU-kakkers, een tijdje geleden alweer zat ik lekker de 99e PU te lezen en me al te verheugen op nummer 100 van jullie blad. Toen ik me door dat brute zooitje gamenieuws heen geworsteld had, zag ik op de laatste bladzijde een bericht staan wat de nr.100 van jullie geweldige blad nog leuker zou maken.
Hebben jullie al een idee? Er stond dat jullie een coverview van GTA 3 voor de PC zouden doen in jullie 100e PU.
Maar toen ik de 100e op mijn deurmat zag liggen, zag ik tot mijn verbazing dat er geen GTA op stond. Dus bij deze vraag ik maar of jullie volgende keer niet weer zo'n fout willen maken en mij geen valse hoop willen geven.
Voor de rest is jullie blad het beste gameblad van Nederland (van België weet ik het niet want daar ga ik nooit heen).
Ralph Barendregt I Barendrecht

Take 2, de developer van GTA 3, eiste van alle bladen die de game op tijd wilden reviewen een cover(!) en zes(!) pagina's review. Sommige bladen hebben daar aan toegegeven, de PU doet daar niet aan mee. What's next, een verplichting tot een 90 of hoger? Om een eind te maken aan die onzin, hebben we de game bewust niet besproken. Aan een kant jammer maar we laten ons niet de wet voorschrijven door gamesdevelopers! Een game krijgt de ruimte die het (in onze ogen) waard is en de PU de mooiste cover die wij kunnen maken! Daar hebben jullie recht op!

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt **€ 50,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

KNIPPEN

Hoi, ik heb een vraag aan jullie. Welk programma gebruiken jullie om dat lekkere chickie op bladzijde 3 van Power Unlimited maart uit te knippen? Is van dit programma een freeware versie te vinden op het net?
Doei.
Jeffrey I Internet

Zoiets heet een schaar en is in de meeste winkels te koop. Misschien heeft je moeder er ook nog wel een liggen. Of ben je nog te jong om met zulke scherpe dingen te mogen spelen?

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ANALYSE

Ik heb eens wat oude PU's doorgespit en telkens las ik de Brief-Van-De-Maand en ben tot de volgende conclusies gekomen:
1-Er moet humor in je brief/e-mail zitten: hahahahahaha, ik ben met skateboarden hard op me bek gepleurd! hahahaha.
2-Er moet een depressie inzitten: nadat ik was gevallen, was mijn skateboard dus naar z'n mallemoer en ik ben nu hard aan sparen voor een nieuwe, daardoor zit games kopen er ff niet in.
3-Iets slijmerigs: jullie blad is echt te gek, het neusje van de zalm, het kaviaar tussen de kikkerdril, het magazine tussen het oud papier.
4-Er moet iets zuigen: alle golfgames zuigen zo hard het maar kan (rustig, rustig, alleen maar een mening. no hard feelings?).
5-Iets over de redactie : Boris > help Ed niet zo met die slagroomtaarten. Skate > voetbal jij maar lekker verder. Jeroen > 1 April voorbij? Jammer, anders had je laxeermiddel in het koffieapparaat kunnen doen. (jij bent toch de enige die daar in de buurt komt) J.J. > je mag dan wel sterk zijn, maar ik durf te wedden dat je zo klein bent door die zware halters die je boven je hoofd tilt... Jurjen > Miyamoto je vader?!? tuurlijk, en ik kom Elvis ophalen. Jan > begint zelf langzamerhand op een orc te lijken. Dre > tja, Dre... tja, wat kan men daar nou voor zinnigs over zeggen... en tot slot Niels > Ga zo door Niels (tja, een complimentje kan geen kwaad toch???)
6-Iets onzinnigs: zie hierboven
Nou? Wat vinden jullie van mijn analyse? niet echt slecht he? En anders origineel genoeg om in jullie blad te komen...
Bryan v. Bodegom I Internet

Klopt niet. De brief van de Maand selecteren we niet op inhoud maar het hangt af van de hoeveelheid Pokémon kaarten, Digimon kaarten, Gogo's en UEFA Champions League stickers (official collection 2001/2002) die er bij zitten. Je begrijpt al welke vader bepaalt welke brief er wint....

BRIEF V/D MAAND

NON GAMER

Om maar meteen met de deur in huis te vallen. Ik game NIET!! Toch ben ik fanatiek aanhanger van dit blad. Ik stam nog uit de tijd van de Commodore 64, Atari, NES en SNES.
Maar hierna heb ik het laten afweten, op een enkele X-Wing titel en het fantastische Delta Force op de PC na dan. En dat geldt ook voor PU eigenlijk. Ja je wordt wat ouder en je prioriteiten verschuiven een beetje hè. Je komt erachter dat je met meer dingen kan spelen dan met een joypad en dat er meer leuke dingen zijn om naar te kijken dan Prinses Paddestoel.
Ook dit alles kost een hoop geld en voor je het weet verkoop je je NES aan de buurjongen voor een prikkie, ligt je SNES ergens in een hoek stof te verzamelen, zou je in godsnaam niet meer weten waar die Game Boy gebleven is en het enige spel dat op je PC draait is Patience.
Met dit alles verdween dus ook het abonnement op de PU. Nou vraag je je misschien af waarom ik de PU dan toch weer lees. Nou, het begon toen ik regelmatig een 3 uur durende trip van Rotterdam naar Maastricht moest zien te overbruggen. De PU nam ik in eerste instantie mee omdat ik er altijd wel om kon lachen maar haast vanzelf ben ik weer wat meer geïnteresseerd geraakt in games en consoles en dergelijke.
Mijn hart ligt van huis uit bij Nintendo. Dit meer dan 100 jaar oude bedrijf heeft mij heel wat uurtjes speel plezier bezorgd en dat vergeet je niet 1, 2, 3. Eigenlijk net zoiets als dat je toch altijd nog wel een keer over die ene ex heen wilt als je haar voorbij ziet lopen. Maar laten we niet te ver afdwalen er lezen vast ook hele jeugdige lezers dit blad en het is immers niet de Passie! Ik denk dan ook dat als ik een console koop, het toch een GameCube wordt.
Waar ik nu nieuwsgierig naar ben. Hoe zit het met de combinatie van NGC en de GBA? Dat lijkt me wel heel geinig. Wat zijn de plannen daarmee? Komen er vliegspelletjes waarbij 1 persoon met de NGC joypad de piloot is en 1 persoon met de GBA aangesloten op de NGC de navigator. Of dit zelfde principe met bijvoorbeeld rally rijden. Of een adventure waarbij degene op zijn GBA tegelijk een puzzel op moet lossen zodat de ander verder kan. Ik noem maar wat dingen die zo even in me opkomen maar wat weten jullie al hiervan en wat verwachten jullie?
Verder heb ik nog een verzoekje. Kan er geen woordenboekje komen voor de leken. Ik ben er een tijdje uit geweest en er wordt met termen en afkortingen over en weer gesmeten die me echt helemaal niets zeggen. Misschien op het Powerweb, of als extra bijlage bij de PU zodat oma ook eens weet waarover er gesproken wordt. Zou ik in ieder geval wel heel handig vinden.
Tot slot wil ik nog even zeggen dat ik een beetje moe word van die mensen die de PU en haar redactie pro-dit en anti-dat vinden. Dat vind ik echt zo'n ontzettende BullShit. Misschien kan ik het stukje van J.J. uit de PU van april nog wat kracht bij zetten.
Volgens mij wordt er beetje teveel naar de X-files gekeken maar niet overal schuilt een donker complot achter waarin geld, macht en de leukste gadgets voor mee naar huis de spil is van het hele verhaal. En volgens mij zeker niet op de PU redactie. Ik vind het al schokkend dat er überhaupt zo'n stukje van J.J. in moet om lezers te overtuigen van de integriteit van de redactie.
Randy Semeleer I Rotterdam

Als je belooft dat je weer een abonnement neemt, zullen wij je op pagina 26/27 alles vertellen over de link tussen GBA en GameCube. Deal? Dan storten we die 50 euro dus maar meteen in onze eigen kas.



BLACK & WHITE

Ik zal maar meteen zeggen wat ik te zeggen heb en dat is over de game Black en White. Tjonge jonge jonge toen ik dat spel installeerde dacht ik nog wat een vette game maar al gauw toen ik begon en het geluid hoorde, liep de snot uit me neus.
Alles was dom Nederlands en dan bedoel ik ook echt dom! Zo zeiden een paar mannetjes iets van 'wij hebben voedsel nodig'. Ik dacht eerst nog dat ik verkeerd keek en dat 't misschien varkens waren die vragen of ze voedsel nodig hadden maar nee, het waren echt mensen. Wat een domme vertalingen in het spel.
Ik snap niet dat Peter Molyneux of die prutsers uit zijn crew daar niks hebben aan gedaan. Maar goed, ik speel door en dat idiote domme Mickey Mouse handje begint me al snel te irriteren en pak met het handje een mens op en pleur het tegen een berg aan.
De beestjes die je moet temmen groeien voor geen flikker. Zo'n gare schildpad, aap of tijger. Voor zo'n beest van je groot is, ben je zelf 20 jaar verder in je leven. De woede kwam al opzetten nadat ik 5 minuten het spel had gespeeld. Ik flikkerde het cd'tje er uit en gooide het tegen de kop van m'n kat aan en gaf dat beest nog een paar flinke trappen na voordat ik het in de fik stak.
Ik snap niet dat dit spel zo gehyped is. Iedereen vond het zwaar tegenvallen. De domme pers en jullie prezen het spel de hemel in voordat jullie het ook maar gespeeld hadden. Dit flikken jullie me dus niet meer!!
Jordy Joel I Haarlem

Lezers die dieren mishandelen, dienen hun abonnement per direct in te leveren. Voor jou geen PU's meer, zielig mannetje!

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Je kon er natuurlijk of wachten na de **verschrikkelijk schietpartij** in het Duitse Erfurt. De mafkees die 16 mensen de dood injoeg, was volgens de pers weer eens gestimuleerd door gewelddadige computergames. Het betrof met name Counterstrike.
Heel voorspelbaar natuurlijk dat de pers er weer massaal overheen valt, maar feitenkennis ho maar. Zo schreef de NRC, **dat je in Counterstrike ook leraren en leerlingen moet omleggen**. Wij willen nu massaal de copy van het NRC zien, want zij spelen duidelijk een versie die wij nog niet kennen.

■ En in Duitsland vindt de pers dat **bloedige games verboden** dienen te worden. Bloed is in Duitsland al lang verboden in spellen.

■ Onze Skate maakte zijn bijnaam **Skate the Late** weer waar. De man met de gouden tand kwam bij zijn vlucht naar de VS een klein half uur van tevoren bij de balie aan. Schijn je bij vliegreizen naar de States twee uur van tevoren te moeten inchecken. Skate begrijpt het nog steeds niet. Hij was toch op tijd....

■ Opzienbarend. Eind jaren '90 heeft **Microsoft getracht Nintendo te kopen**. Voor 25 miljard dollar zou Nintendo moeten stoppen met de ontwikkeling van de GameCube. In plaats daarvan moest Nintendo de Xbox gaan maken. Jurjen ziet nog wit om zijn neus van dit verhaal, want het is absoluut geen joke.

■ We moeten toch wel een beetje lachen om concurrerende bladen die allerlei van **persbureaus ingekochte babespics** op hun pagina's plaatsen. Wij hebben tenminste babes van vlees en bloed die echt op de redactie werken en geen neppe plaatjes. Hè Muriëlle...

■ Hoe verder de Dreamcast wegzakt, hoe populairder die wordt. Er gaan zelfs geruchten dat de console **een restart** gaat beleven. De E3 zal meer nieuws brengen.

■ Of de spectaculaire prijsverlaging van de Xbox hier is aangeslagen konden we in dit nummer nog niet meten. In Australië ging de Xbox na een prijsdaling van 40% **als warme skippy's over de toonbank**. Meer zelfs dan bij de launch.

■ De Power Awards waren **binnen drie weken uitverkocht**. Big succes dus. In PU 7 het uitgebreide verslag. Overigens, mocht je dit jaar geen kaartje hebben kunnen bemachtigen; we doen het volgend jaar gewoon weer. En dan zorgen we dat er nóg meer mensen in kunnen.

■ Nieuwe trend in gamesland. Laat journo's **met echte wapens knallen**, dan geven ze een tactical shooter een beter cijfer. Jan heeft met een Swat team meegetraind in Canada en J.J. gaat in juni vier dagen op kamp met Special Forces in de desert van Nevada.

■ MEER ZELDA OP DE CUBE

Naast de tekenfilmachtige Legend of Zelda die Nintendo dit jaar nog uit zal brengen, verwijst Nintendo met regelmaat naar een mysterieuze tweede Zelda-game voor de Cube. Volgens gelekte berichten betreft het een nieuwe versie van de klassieker Ocarina of Time, met verbeterde graphics en geheel nieuwe kerkers en uitdagingen.
Naar het schijnt zal de game vergezeld gaan van tal van extra's, zoals een making-off, extra artwork en een muziek CD. Het hele pakketje wordt geleverd op drie discs en volgens geruchten worden in de eerste lichting ook nog eens twee verzamelbare goodies mee verpakt.
Volgens bronnen is de ontwikkelaar NST, het Amerikaanse Nintendo-team dat ons leven eerder verrijkte met Wave Race: Blue Storm. Mmm... het spel dat door velen wordt beschouwd als de beste videogame ooit, in de mooist denkbare uitvoering...
Als dit waar is, betekent dit voor Zelda-fans een geschenk uit de spellenhemel. Dat er een tweede Zelda op de Cube in de maak is, is in ieder geval zeker.

■ NOG EEN MARIO OP DE CUBE

Het leven is goed voor Nintendo-fans. Naast de prijsverlaging van de Cube en de aankondiging van een tweede Zelda, maakte Nintendo ook nog even bekend een tweede Mario te ontwikkelen voor de Cube.
Over dit Mario-spel, dat na Mario Sunshine zal verschijnen, is nog niets bekend maar het feit dat Mario meer dan één avontuur op de Cube zal beleven, is op zich al verheugend nieuws. N64-bezitters hebben vijf jaar tevergeefs gewacht op een opvolger van het meesterlijke Super Mario 64.

DAGBOEK PROJECT EGO

THE BIG BLUE BOX DIARIES: DEEL 3



Deze keer draait alles om gras en begroeiing. Gebroeders Carter viel het op dat er in de RPG's van de laatste tijd eigenlijk niet of nauwelijks bomen en planten te bespeuren zijn, terwijl die toch bepalend zijn voor de sfeer. De speelwereld moet mooi, rijk en levend zijn, in tegenstelling tot de eeuwige grijze Dungeon & Dragon kerkers. Zo moet het dus niet:

Camp 1 - Box World
"Oooh, kijk. Wat een mooie kamer! Kandelaren, tafels een tapijt en ... alles!"
(later)
"Wat is er achter deze deur? Oh. Een grijze kamer. Weer eens wat anders dan een blauwe kamer."
(later – claustrofobie begint zich meester te maken van de gamer)
"Waarom hoor ik ergens vogels? Ik heb nog geen vogel of bloem gezien de afgelopen drie uur. Hoe houden die zogenaamde vogels zich in leven? Leven ze op dolken en zwaarden? Daar liggen er genoeg van!"
(Nog later)
"Wacht even– Ik zie gras voorbij die deur! Is dat een enorm landschap met een uitgestrekte horizon? Nee! Het is



een binnenplaats met een groene vloertexture."
Camp 2 - The Vast Desert
"Wauw. De wereld is gigaaaaantisch. Kijk naar de bergen! Kijk dan! Je kan hier uren in ronddwalen. Dit is overweldigend!".
(later)
"Eeeh... oké. Ik denk dat deze setting gigantisch groot is, maar eigenlijk kan ik het niet goed plaatsen. Alles lijkt precies hetzelfde. Halloooo? Is daar iemand?"
(Nog later)
"Zucht. Hier komt die ene boom weer. Deze collectie van acht bomen moet waarschijnlijk een bos voorstellen? Hoe sfeervol."

Project Ego maakt gebruik van een landscape engine en deze kan echte, levende bossen, bergen en begroeiing maken in gigantische settings.

Met medewerking van Dene & Simon Carter

■ I-MODE

We lezen de laatste tijd nogal wat sceptische bespiegelingen over I-mode maar gadgetmannetjes als we zijn, lijkt het protocol ons wel cool. Je kunt er mee surfen over het net, sms'jes met beeld en geluid versturen, filmpjes op kijken, veel betere ringtunes mee downloaden en last but not least games op spelen.
In de pers hamerde men er vooral op dat je I-mode niet perse nodig hebt. Nee, een PS2 is ook niet nodig, WC papier hoeft niet perse dubbellaags te zijn maar het veegt wel lekkerder en laat de aambeien met rust. Elke leek kan zien dat I-mode het begin is van een nieuw tijdperk. Het is allemaal nog niet optimaal, maar het grotere scherm en de hardware staan toe dat er echt gegamed kan worden op de mobiel.
De twee games die je standaard meegeleverd krijgt bij je toestel kunnen qua uiterlijk al prima de concurrentie aan met de GBC. Dit is echter nog maar het prille begin. Wereldwijd zijn tientallen bedrijven bezig met het ontwikkelen van games voor I-mode. Alle publishers zien mobiele games ook als een van de grootste groeimarkten.
Volgende maand gaan we wat dieper op deze materie in.



■ PARTY MET PICHU / NGC

Via de ESRB (Amerikaans gezelschap dat spellen van leeftijdsadviezen voorziet) is een titel uitgelekt die voor de GameCube in ontwikkeling is. Het betreft Pichu Brothers: Party Panic.
Liefhebber van Pokémon spitsen bij zo'n titel meteen hun pluizige oortjes, want Pichu is natuurlijk niets minder dan een pre-evolutionaire Pikachu. De toevoeging Party Panic doet vermoeden dat het hier om een Mario Party-achtig spel zal gaan, maar dan met Pokémon in plaats van Mario en Co.
Hoe we dit moeten rijmen met het ook al aangekondigde Mario Party 4 is onduidelijk. Het is niet echt logisch om twee van dit soort spellen kort op elkaar te lanceren. Of zal het stiekem om hetzelfde spel gaan?

MIDTOWN MADNESS 3 / XBOX

Alhoewel we deel 2 niet zo sterk vonden als deel 1, kijken we toch wel uit naar deel 3. Beide spellen behoorden ondanks hun foutjes immers toch nog tot de top. En verkopen deden beide producten ook goed.
Wat kun je verwachten van MM 3? Op het eerste gezicht weinig nieuws.
Racen doe je dit keer in Parijs en Washington DC. In totaal zullen er 30 gelicenseerde wagens zijn om aan gort te raggen. De speelmodes zijn zoals vertrouwd Blitz, Checkpoint, Cruise en Career.
Laten we hopen dat het weinig vernieuwende karakter van het spel gecompenseerd gaat worden door vlekkeloze gameplay.







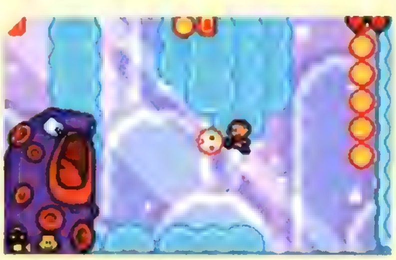
WAT IS DE BESTE FOOTIE? / PS2

Een felle strijd tussen gamers wordt al jaren gevoerd over het item 'wat is nu de beste footie'. Een duidelijk antwoord is er nog niet hier in Europa, waar puristen ISS roepen en de casual player FIFA.
In Japan weten ze het allang. Daar liggen ze rijen dik voor de winkels voor Winning Elven 6, die hier zal uitkomen als Pro Evolution Soccer 2.
Waarom de game daar zo'n hit is? Meer dan 50 landenteams en de beste 40 clubteams op het roster. Verborgen bonusteams en vooral de sensationele besturing die, als we de Japanse pers mogen geloven, veel meer intuïtief is en vol zit met fakes, korte pasjes en een hoger bewegingstempo.
Wij arme Europeanen moeten nog even wachten op PES2. Er is nog geen releasedatum vrijgegeven.



DAVID BECKHAMMETJE / GBA

De broeken op de redactie werden nat toen we deze pics zagen. Shots van David Beckham's nieuwe spel Go Go David Beckham: Adventure on Soccer Island. Een heuse platformgame die ons sterk deed denken aan de oude Soccer Kid voor de SNES, alleen nu met een kiddy Beckham in de hoofdrol.
We hopen dat het spel wat beter is dan het 'volwassen' DBS, anders vermoeden we dat alleen zijn eigen zoontje er mee gaat spelen.





RESIDENT EVIL / NGC



Zoals bekend komt Capcom na de remake van de eerste Resident Evil met meer horrortripjes voor Cube-bezitters. Helaas zullen de Cube-versies van deel 2, 3 en Code Veronica niet in dezelfde mate worden herbouwd als het indrukwekkend fraaie eerste deel. Het worden min of meer directe ports, dus de graphics zullen een stuk minder zijn. Resident Evil Zero is wel helemaal nieuw en de eerste screens bewijzen dat dit spel er prachtig uit gaat zien. In Zero zal duidelijk worden hoe het Umbrella-virus de wereld in werd geholpen. Een groot deel van het spel speelt zich af aan boord van een trein, die natuurlijk is volgeladen met zombies en andere griezels.
Resident Evil Zero zal nog deze zomer in Japan worden uitgebracht. Volgend jaar wordt het verhaal voortgezet in Resident Evil 4.



DESERT STRIKE / GBA

Oudere gamers zullen zich Desert Strike nog wel herinneren, een vlieg-en-schietspel dat erg populair was in het 16-bits tijdperk. Zoals wel meer hits uit de oude doos, wordt ook dit spel uitgebracht op de Game Boy Advance. De nieuwe versie biedt vier levels die goed zijn voor een totaal van 27 missies.



NEWSFLASH

- Eidos komt snel met **Timesplitters 2** op de proppen.
- Climax gaat **Robot Wars 2** maken. Is er dan een deel 1 geweest???
- Waarschijnlijk gaat de **PS2 in de VS in prijs omlaag**. En als dat zo is, dan kun je er op wachten dat ie uiteindelijk hier ook weer gaat zakken.
- Microsoft heeft de **verkoopverwachtingen van de Xbox bijgesteld**. Naar beneden welteverstaan. En terecht want sommige berichten waren ronduit pijnlijk. Zo werden er in Japan in een bepaalde week meer Dreamcasten verkocht dat Xboxen. Auch! Laten we hopen dat het snel beter gaat, want Bill's pretkist verdient het.
- Achtbaanfans opgelet: **Rollercoaster Tycoon 2** komt eraan. Herfst 2002 om precies te zijn.
- Infogrames heeft Shiny Entertainment gekocht van Interplay. Shiny is vooral bekend van Messiah en is nu bezig met de game The Matrix. We zijn wel down met deze move want mafkezen als David Perry zien we graag in de biz. **Komen er tenminste nog een paar wacke games uit**.
- Rage komt binnenkort met **de Rocky boksgame op de Cube en GBA**. Ook een skatetitel genaamd Rolling staat op het lijstje voor de GBA. Potje gamen met the Italian Stallion zelf, we zien het al helemaal voor ons. I'am winning, eeeeuhhhhhh.
- Stichting Brein maakt echt werk van het bestrijden van het kopiëren. **Het ombouwen van consoles gaat strafbaar worden.**
- **Splinter Cell** is een nieuwe tactical third person team based shooter van Tom Clancy. Het spel wordt door Ubi Soft uitgegeven op de PC en Xbox. Komen de boeken van die man nu als diarree uit zijn pen of hoe zit dat? Van Ed mag ie onmiddellijk bij de PU komen werken. Haalt er tenminste nog iemand zijn deadline.
- Ja, er zijn weer wat **PSOne titels** aangekondigd. Dino's Lilo and Stitch, Stuart Little 2 en C-12: Final Resistance. Alleen die laatste game, van de makers van de Medievil serie, kan ons een beetje bekoren.
- Er komt een speciale versie van **Anarchy Online**.
- Infogrames komt met een **vervolg op Deadly Dozen**. J.J. wordt er alweer misselijk van.
- Deze winter komt er een aangepaste versie van **Operation Flashpoint naar de Xbox**.
- Rebellion komt deze winter met **een Pinball game voor de GBA**. Yes!
- Weer zo'n openbaring. **Need for Speed: Hot Pursuit 2** komt naar alle platformen. Nee, dat meen je niet. EA en alle platformen...
- Aan de **film rond Max Payne** wordt druk gewerkt.
- **Ghouls and Ghosts komt uit op de GBA**. Als je niet weet wat dat voor een spel is. Digte je Maximo, nu zoiets is het.
- **Super Monkey Ball 2** komt eraan met vooral meer van hetzelfde.

FORUM QUOTES

We hadden jullie suggesties gevraagd voor als we naar de E3 gaan. Nou, als we alles daadwerkelijk zouden doen, zou het juninummer een soort pornoblaadje worden. Ennuh, we wilden het eigenlijk over games hebben.

DOOR RPG: Kijken of jullie wat van de Dreamcast te weten kunnen komen want ik heb uit betrouwbare bronnen dat de Dreamcast weer geproduceerd gaat worden.
DOOR STEVEN112: E3 he... hmmm....zzzzz
DOOR ANGEL7: Babes proberen mee te krijgen en dan gaan tellen welke jullie hebben afgewezen en welke niet. Babe special dus!!!!!!
DOOR NECARIS: Aangezien Westwood binnenkort wat gaat zeggen over de nieuwe C&C game, zal er vast wel wat over op de E3 zijn.
DOOR NOODLES: Of er voor de GameCube ook joypads met braille knoppen komen, zodat de blinden onder ons ook eens kunnen spelen.
DOOR RPG: Nee handig, braille knoppen en hoe zien ze het beeld dan?
DOOR SOLARWIND: Met een speciaal apparaat die via elektronische stimulatie van de visuele cortex in de hersenen de beelden 'projecteren'.
Ik ben verder benieuwd hoe Link eruit zal zien na zijn oogoperatie en hoe de nieuwe Zelda is. Verder ben ik benieuwd naar Star Fox Adventures, Eternal Darkness, Metroid Prime, Mario Sunshine... eh Nintendo-nieuws dus.
DOOR DRMYNX: The Getaway... GTA Miami + GTA 4..... Of er nog Army men games uitkomen!!!
DOOR DEFTONES_JP: Elke maar dan ook elke speculatie over Half-Life 2. Ik ben zelfs bereid zo'n verdomd dure console te kopen voor dit juweeltje. Heb je dan liever geen PC, hoor ik iedereen denken. Een vat bier consumeren met rietje terwijl ik Half-Life speel lijkt me ook wel cool.
DOOR JAAPS: Een E3 tip? Zet een knijper op je neus tegen al die nerds die drie weken niet doesjen
DOOR COLOSSUS: Ik wil nog steeds weten wie dat ECTS feestje nou liet eindigen in een zooi van pissende kotsende zuipende mensen...
DOOR MIKA: Kunnen jullie eens bij Blizzard navragen of er een Starcraft 2 komt en, mochten ze er al mee bezig zijn, wanneer hij ongeveer uitkomt.
DOOR VLIEGENDSCHAAP: Hou rekening met de lezers die een 3-dubbele hernia krijgen als ze weer eens Pokémon-screens in de PU zien staan. (ik zelf vind dat die beesten echt kont zuigen). Dus geen onnodige info over Pokémonsters want dan krijg ik een hernia en kan ik de PU niet meer van de deurmat optillen...
DOOR XBOXMANIAC: Hé gek, weet je wel wat een hernia is??? M'n moeder heeft het dus lig er nou ff niet mee te lopen spotten ja??? tenkz
DOOR THEDARKM: Wil jij niet spotten met tanks! Een oom van de broer van de vader van de zus van een vriend van mij is in WO II overreden door zo'n ding!
DOOR BLAISE: Boycot de E3.
DOOR SPEEDY_KEVIN: Of er weer een nieuwe PlayStation komt (PS3) omdat Microsoft en Nintendo nu ook weer een nieuwere en betere console hebben uitgebracht

BABES MET BALLEN / NGC

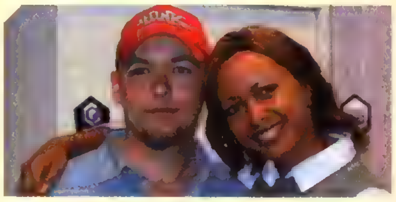
Sega heeft twee nieuwe sportspellen aangekondigd voor de GameCube. Nu worden we niet meteen warm van de titel SEGA Sports NCAA College Football 2K3 maar de eerste screens van Beach Spikers doen onze interne temperatuur wel wat stijgen. Een gezellig potje beach-volley met halfnaakte jongedames, dat trekt ons wel!





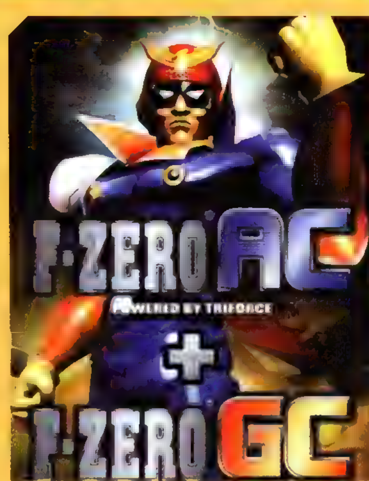
JURJEN SPEELT MET SONJA SILVA

Als je een maandje geleden naar het Yorin-programma Wannahaves hebt gekeken, zag je hoe onze Jurjen door Sonja Silva aan de tand werd gevoeld over de GameCube.
Als wederdienst droogde Jurjen de voormalige tv-babe af tijdens een gezellig potje Wave Race. Natuurlijk ging ze na de wilde waterpret maar wat graag op de foto met onze stoere Nintendo-bikkel.



F-ZERO IN SPEELHAL EN OP DE CUBE

Nintendo gaat samen met Sega twee versies maken van een nieuwe F-Zero-game: een voor op de Cube en een voor in de speelhal. Hiervoor zullen de beste mensen van Nintendo (o.a. Miyamoto) en Sega (o.a. Nagoshi) samenwerken.
F-Zero is de eerste grote game die is aangekondigd voor het Triforce Board, de nieuwe arcade-standaard die werd gebaseerd op de GameCube-hardware.
F-Zero AC (Arcade) en F-Zero GC (GameCube) zullen grotendeels gelijk zijn, uitgezonderd enkele specifieke parkoersen en spelmogelijkheden.
De spellen zullen in Japan tegen het eind van dit jaar worden uitgebracht.



VIRTUA FIGHTER QUEST / NGC

Yu Susuki heeft een speciale Virtua Fighter-game aangekondigd voor de GameCube. Susuki (het brein achter o.a. Shenmue) noemt het spel "Virtua Fighter 10th Anniversary Special Project".
Volgens Susuki zal het verhaal in dit spel een centrale positie innemen en kent de nieuwe Virtua Fighter overeenkomsten met Role Playing Games.

RETRO

Sinds 1 april dit jaar is het Nederlandse Retroworld online gegaan. Je raadt het al: een website helemaal gewijd aan retrogames. Het begrip retro is hier overigens vrij ruim genomen want op het moment van schrijven staan er alleen nog maar SNES game-reviews op. Hopelijk komen er ook nog echte oude games op te staan.
Ook het beeldmateriaal is nog karig. Een review van het befaamde Chrono Trigger is natuurlijk erg interessant maar er valt geen screentje of logootje van deze klassieker te bespeuren.
Voor retro lovers hoogstens een website om in de gaten te houden als men de content wat serieuzer gaat nemen.
www.retroworld.nl

VAN PC NAAR XBOX

Steeds meer geruchten steken de kop op dat PC titels exclusief op de Xbox gaan verschijnen. Zo schijnt het dat Half-Life 2 alleen op Xbox komt en misschien pas later op PC. Let wel, het gaat hier om een gerucht maar het lijkt veel op een Halo scenario. Dezelfde verhalen gonzen omtrent Doom III, nog zo'n enorme blockbuster. Dit zou een enorme opsteker zijn voor Bill's bus, een veeg uit de pan naar de concurrenten maar een teleurstelling voor de PC-aanhangers.
Halo mag dan snel op PC verschijnen, het zal ons niks verbazen als tegen die tijd Halo 2 voor de Xbox dan ook alweer in de shops ligt.
Dat het ook omgekeerd kan, blijkt uit het volgende: een bekende game die al op de PC uit is en het nog eens op de Xbox mag proberen is Crimson Skies. Deze zeer leuke arcade flightshooter krijgt een tweede leven op Microsoft's spelcomputer waarbij de PC gameplay hier en daar is aangepast, opgepoetst en uitgebreid.



SIMCITY 4 / PC



Er is nog niet veel over bekend maar dat ie er aan komt, is al reden voor een volksdansje op de koffietafel. De Simcity reeks bezorgde menig gamer maanden sociale afzondering, slaapgebrek en andere symptomen van verslavende gedragingen.
In SimCity 4 begint de speler al meteen met Goddelijk powers waardoor je het landschap naar wens kan aanpassen en inrichten en zo je droomstad kan creëren.
Voor het eerst kun je nu ook een Sim volgen en diens leven bepalen en beïnvloeden.
Belangrijk is dat deze keer de stad niet als geïsoleerd geheel functioneert maar onderdeel vormt van een regio met andere steden. De verschillende steden kunnen met elkaar verbonden worden door infrastructuren aan te leggen en economische en sociale relaties met elkaar aan te gaan.
De eerste screens van deeltje vier zien er in ieder geval erg juicy uit!



NEWSFLASH

■ **Nina: Agent Chronicles** is aangekondigd door Lemon Interactive. De hoofdbabe is een kruising tussen Lara Croft en Kate Archer uit No One Lives Forever.
■ TDK komt met een **Muppet-spel.**
■ Er komt een tweede expansiepackage voor **Cossacks.**
■ Het Nederlandse spel **Age of Wonders 2** is bij het verschijnen van deze PU klaar. Proficiat jongens!
■ Mep je graag met een racket om je heen? THQ komt met **Fila World Tour Tennis** op de PC en Xbox. De ontwikkelaar is nog niet bekend. De bekende Amerikaanse gamessite IGN denkt aan Sega. Maar IGN lult wel eens vaker uit de nek. Daar kunnen wij nog niet eens aan tippen.
■ Ja, ja, ja, **Commando's 3** komt eraan. Op de E3 zal er al het een en ander te zien. Weten we tenminste waar we Jan moeten zoeken als we 'm kwijt zijn.
■ Cool, in Japan worden al echte **Halo kampioenschappen** gehouden.
■ Het is nog steeds niet bekend of en wanneer **Halo op de PC** uitkomt. De game draait zo goed op de Xbox dat Microsoft dat succes waarschijnlijk tot de bodem wil uitmelken.
Wel aangekondigd zijn **Combat Flight Sim 2 en Links 2003.**
■ Rockstar komt met **Smugglers Run naar de NGC.** Juni zal dat zijn.
■ **GTA Vice City** (of GTA Miami) komt uit op de PS2. Sony verklapte de primeur op hun site. Dat terwijl Rockstar dit nu juist als scoop op de E3 had willen brengen.
■ **PC-uitstellertjes:** Mafia is een klein beetje uitgesteld, net als Project IGI 2 (juni), DTM Race Driver (zomer) en Prisoner of War (herfst). De laatste twee games komen al wel op de PS2 uit.
■ Een trend die we echt steeds vaker en vaker zullen gaan zien. Ook de RPG Star Wars: Knights of the Old Republic komt **eerst op de Xbox uit en dan pas op de PC.**
■ Er komt een mini serie gebaseerd op **Myst.** Wij houden echter niet van trage TV waar je steeds vast in komt te zitten.
■ **Splashdown** komt ook op de Xbox uit.
■ De actiongame van Titus, **Barbarian** komt uit op de GameCube en de Xbox. Releasedatum ergens op een mooie dag in deze zomer.
■ Men schijnt al een behoorlijk eind op weg te zijn met de **Silent Hill film.**
■ **Baldur's Gate: Dark Alliance** is aangekondigd voor de Xbox.
■ HAL Laboratory werkt aan **een geheim spel** voor de Cube. Gezien de kwaliteit van de eerdere HAL-games (o.a. Adventures of Lolo en Kirby's Dreamland en Super Smash Bros. Melee) zou dit wel eens iets bijzonders kunnen worden.
■ Na Doom en Wolfenstein krijgt nu ook first person shooter **Medal of Honour Underground** een versie op de GBA. Daarnaast werd de game Alien vs Predator aangekondigd. What's next. Halo?

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Overigens ging een medewerker van Ubi Soft zo in zijn rol op als chief van zijn groep dat ie bij het maken van een spectaculaire sprong zijn **enkel zwaar verzwikte**. Ja, er is nogal een verschil tussen Swat member zijn en de hele dag achter je bureau zitten.

■ De man had sowieso al een slechte trip want het broodje op de luchthaven maakte hem **goed ziek**. Dat terwijl Jan hetzelfde broodje at. Maar ja, die heeft ook de maag van een Orc.

■ Simon Blackley, de man die voor een groot deel verantwoordelijk was voor het ontwerp van de Xbox, is **weg bij Microsoft**. Hij gaat een eigen gamesbedrijf beginnen. Het Engelse persbericht had een beetje een hoog marketing bullshit gehalte dus hier de ware redenen. Allereerst is hij een developer in hart en nieren en hij was het zat steeds maar weer over hardware en andermans games te praten. Ten tweede werd hij gek van het gebrek aan guts bij publishers om originele games uit te geven. Een man naar ons hart dus.

■ Heerlijk altijd, **de periode voor de E3**. Speculaties over wat je kunt gaan zien en wat wordt openbaard, vliegen ons om de oren. Omdat de helft altijd waar is en de helft niet, besteden we er dit jaar niet al te veel aandacht aan. Is ook zo sneu als we zeggen dat de nieuwe Zelda speelbaar is terwijl Jurjen dan uiteindelijk over een filmpje gaat schrijven.

■ Een spannend mailtje van een zogenaamde industrie insider willen we je echter niet onthouden. Hij wist de volgende scoops aan een developers site te melden. **Sony presenteert de PS3** (Japan - lente 2003, VS - herfst 2003 en Europa - winter 2003). Microsoft presenteert de Enix en de overname van Rare. Heeft de man een glazen bol of lult ie uit zijn nek? We zijn benieuwd.

■ Gamespot gaat IGN achterna. Je moet er **voor grote delen van het nieuws betalen**. Waarom proberen die webgasten steeds het wiel opnieuw uit te vinden, terwijl iedereen weet dat dit wiel een lekke pijp heeft?

■ **Niels is niet blij** dat zijn haardracht vergeleken wordt met een dode marmot. Het is een mooie, netjes afgelegde dode marmot.

■ Er gaan steeds meer **mensen de deur uit bij 3DO**. Als ze nu eens al die bruine en groene gasten er uit flikkeren, zijn ze meteen van het probleem af.

■ Blizzard is zo gek geworden van het voortdurende gebel van Jan, dat ze **Warcraft III actionfigures** zullen gaan uitbrengen.

■ Ondanks de vele droeve berichten die we vaak uit de biz krijgen, blijkt dat **steeds meer mensen games kopen.** Vermenigvuldig dat met factor 2 en je weet hoeveel mensen er kopiëren.

JAPANEWS

• 30 mei is heel Japan in extase. Dat is namelijk de datum waarop heel game-minnend Japan eindelijk de game Disney Golf voor de PS2 uitkan checken. De game stelt je in staat om met Donald Duck, Goofy en Minni te golfen. Dope hè? Gelukkig wonen wij in het nuchtere Holland.

• Ja die Japanners daar krijgen echt al die dope games als eerste. Kijk maar eens naar het volgende lijstje: Junko's Takahashi's Mahjong Seminar, Yukari Umezawa's Game of Go Seminar, Japanese Chess Seminar en Tetsuya Nakashima's Othello Seminar. Ja wij missen toch duidelijk iets.

• Advance GT2 ligt al vanaf 26 april in de Japanse winkels. Je weet wel die game waarvan we de verkeerde screens plaatsten, of hadden we nu de goede screens maar de verkeerde game getest. We weten het ook niet meer. Anyway hij komt eraan.

• Gran Turismo nieuws. GT Concept Geneva zal nieuwe wagens bevatten die te zien zijn op de Geneva Auto Show. Wanneer en of de game uitkomt in Europa, dat weten we niet.

• Retro all the way zullen we maar zeggen. Kon de PS2 een soort van remake van de geweldige Ghouls 'n Ghosts verwelkomen nu is de GBA aan de beurt. Super Ghouls 'n Ghosts R is een directe poort van de gelijknamige SNES game. Enjoy people.

■ BEL EN WIN EEN GAMECUBE

POWER UNLIMITED GEEFT DEZE MAAND IN SAMENWERKING MET FREE RECORD SHOP EEN GAMECUBE WEG





free record shop
www.FreeRecordShop.nl

Bel voor 21 juni en toets je telefoonnummer in. Je ontvangt dan van de computer een gelukscode. Als je het winnende nummer hebt, krijg je dat meteen te horen. Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer dat je belt, ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer. Het gesprek duurt ca. 2 minuten. De winnaar krijgt zijn prijs in juli automatisch thuisgestuurd

BEL NU: (EURO 0,70 / MINUUT)
VOOR NEDERLAND: 09095050536
VOOR BELGIË: 090010525

freecharts

Ze zijn weer terug, de top 10 van de best verkochte games, dankzij een samenwerking met de Free Record Shop.

PLAYSTATION 2

#	(vorige)	Titel
1	(-)	FIFA World Cup 2002
2	(-)	MGS 2
3	(2)	GTA 3
4	(3)	GT3 Platinum
5	(-)	Jerry McGrath
6	(4)	Tekken Tag Platinum
7	(5)	DOA 2 Platinum
8	(8)	State of Emergency
9	(9)	Ministry of Sound
10	(6)	Crazy Taxi

PC

#	(vorige)	Titel
1	(1)	Sims op Vakantie
2	(2)	Simcity 3000
3	(3)	Dungeon Siege
4	(-)	FIFA World Cup 2002
5	(6)	Heroes of Might & Magic
6	(7)	Medal of Honour: AA
7	(-)	Knights and Merchants
8	(5)	C&C Renegade
9	(10)	Hlaf-Life Generation 3
10	(11)	Rollercoaster Tycoon

NINTENDO

#	(vorige)	Titel
1	(1)	Super Mario World
2	(2)	Golden Sun
3	(-)	Sonic Adventure
4	(3)	Tekken
5	(4)	Sonic Advance
6	(5)	Advance Wars
7	(-)	Ecks vs Sever
8	(-)	Ice Age
9	(7)	Rogue Spear
10	(-)	Harry Potter

XBOX

#	(vorige)	Titel
1	(3)	Halo
2	(-)	FIFA World Cup 2002
3	(1)	DOA 3
4	(2)	Project Gotham Racing
5	(4)	F1 2002
6	(7)	Wreckless
7	(5)	Rallisport Challenge
8	(-)	Tony Hawk Pro Skater 3
9	(6)	Pirates
10	(-)	Jet Set Radio Future

■ PHANTASY STAR MAAKT CUBE ONLINE



Nog deze zomer wordt het voor Japanners mogelijk om Phantasy Star Online te spelen op de Cube. Sega zal Phantasy Star Online verkopen in drie verschillende bundels: "game + modem", "game + modem + controller-keyboard" of "game + modem + GameCube".
Sega noemt het spel ondertussen trouwens Phantasy Star Online Episode 1 & 2, vanwege de veelheid aan verbeteringen en extra's ten opzichte van de Dreamcast-versie. Zo kent de Cube-versie verbeterde graphics, drie nieuwe characters, twee nieuwe werelden en de mogelijkheid om met vier spelers op een gesplitst scherm te spelen.

Ome Ed mocht onlangs op een heerlijk tripje: 5.15 uur (ochtend dat is!) op weg naar Schiphol, 23.15 uur zelfde dag (avond dat is!) weer terug. Normaal gesproken laat ik dergelijke trips graag aan een van die snotneuzen over, echter er stonden twee games op het programma die ik toch echt effe persoonlijk wilde uitchecken: DTM Race Driver en Colin McRae 3.

CODEMASTERS IN HOOGSTE VERSNELLING

DTM RACE DRIVER

Op dit moment zijn er 58(!) man druk bezig met Codemasters' racegame DTM Race Driver die in ieder geval op PC, PS2 en Xbox zal verschijnen. Chief Games Designer Pete O'Donnel verwacht ook een Cube-versie maar dat heeft ie niet gezegd (knipoog, glimlach).
Heel veel zal ik nog niet prijsgeven omdat we in het volgende nummer uitgebreid aandacht aan deze game gaan besteden maar wat ik gezien heb, was zonder meer van hoog niveau.
Ik heb de PC-versie van de game gespeeld en de besturing (ook met stuurwiel) lag heerlijk in de hand. Opvallend daarbij was het verschil in rijgedrag tussen de auto's uit de vele verschillende raceklassen.









ZANDVOORT

De game zal 38 verschillende circuits (waaronder Zandvoort!!) gaan tellen en vele tientallen wagens uit allerlei categorieën en een viertal kampioenschappen.
Opvallend en uniek voor racegames is dat men gekozen heeft voor een heuse story-line. Die beperkt zich niet tot een paar gesproken woorden maar behelst een heus, professioneel uitgewerkt verhaal (kosten alleen al 2 miljoen Euro). Jij kruipt in de huid van Ryan McCain en het spel voltrekt zich, buiten het ongelofelijk uitgebreide en gevarieerde racegedeelte, als een soort film, compleet met intriges, emoties etc.
De PS2-versie moet eind juni verschijnen en op de PC verschijnt de game enkele maanden later omdat met name het uitwerken van het online gedeelte nogal tijdrovend is. Volgende maand heel veel meer over deze (ik krijg 't bijna m'n pen niet uit) veelbelovende racegame.

COLIN MCRAE 3

Er is maar één game waar ik vijf uur 's ochtends m'n nest voor uit ga en dat is Colin McRae. Eind september moet daarvan het derde deel uitkomen op Xbox en PS2 en enkele maanden later zal een PC-versie volgen. Of Colin ook op de Cube zal verschijnen is nog onzeker (geen knipoog, serieuze blik). Er moet in dit stadium nog heel veel aan de game gebeuren maar een aantal feiten zijn al wel bekend. Zo zullen de races zich afspelen in acht landen (nieuw zijn Japan, USA en Spanje) en zullen er zeker zestien auto's tot je beschikking staan, waaronder enkele klassiekers.
Grappig is dat ook in Colin McRae 3 gekozen is voor meer nadruk op het racegebeuren buiten het pure rijden om. Je kruipt als het ware in de huid van Colin, je bent nauwer betrokken bij het wel en wee van je auto en de rally's zul je meer als een geheel ervaren.

HANDS-ON

Als een van de eerste gamejournalisten mocht ik even aan de slag met Colin op de Xbox. De wagen lag nog niet helemaal lekker in de hand en brak nog wat te heftig uit, echter, als je van één ding zeker kunt zijn bij een Colin game, is dat op het rijgedrag van de auto's helemaal niet aan te merken zal zijn. Dat komt dus nog wel goed. Een van de weinige punten waarop Colin McRae zich niet positief onderscheidde ten opzichte van de concurrentie betrof de graphics. Nou, dat wordt in deeltje 3 dus wel effe helemaal ongelofelijk 100% rechtgetrokken.
Wat ik in dit stadium al te zien kreeg op de Xbox was watertandend mooi. Met name een race in de regen waar de druppels, afhankelijk van de snelheid, in verschillende hoeken op je voorruit spetterden, was adembenemend. Ook de wagens zijn stukken gedetailleerder dan we gewend waren. Niet zo gek als je bedenkt dat in deel 2 nog met 600 polygonen gewerkt wordt en in deel 3 sprake is van 14.000 polygonen!
Nou, je begrijpt dat Edje zat te soppen op z'n stoeltje en ik weet bijna zeker dat alle rallyfans dat over een aantal maanden ook zullen doen.







HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Soms zijn we wel jaloers op onze Britse collega's. Hun taal leent zich zo goed voor **sterke koppen**. Wat dacht je van deze kop voor de review van Star Wars: Knights of the Old Republic: Life's a bitch and then jedi.' Ed buigt in bewondering.

■ Wij maar vechten voor een eigen TV programma en in Frankrijk komt een of ander netwerk dat 24 uur per dag gamesTV uitzendt met een **marathon uitzending Pong**. Ik denk dat we hier opgewondener raken van een hele dag kijken naar een foto van CDA lijsttrekker Jan Peter Balkenende.

■ Er komt een **kartspel van Jowood met Michael Schumacher** in de hoofdrol. Hopelijk kun je als Schumacher zelf spelen, want om nu alleen maar tweede te worden...

■ **Boris heeft zich al aangemeld** voor de trip. Hij denkt met zijn ongepolijste 'alles wat voor me rijdt, dient achter me te verdwijnen' tactiek van Schumi te kunnen winnen.

■ Infogrames' kooplust is onbedwingbaar want na Shiny hebben ze nu ook **Eden Studios** (V-Rally 3) opgeslokt. Monsieur Brunell had waarschijnlijk nog een oude sok met francs op zolder liggen.

GARBER'S CORNER

Als een echte developer betaamt, ben ik eind maart naar de GDC in San Jose, California getogen. The Game Developers Conference, tevens bekend als het Computer Nerd Paradijs. Je kan als gamedeveloper pas gelukkig sterven als je de digitale verlichting hebt bereikt... en dat doe je in San Jose. Je kan je daar vergapen aan de laatste snufjes op het gebied van programmeren, grafische poespas en al wat games meer zijn.

Nu verwacht je dat ik daarover ga schrijven..... helaas... dat gaat niet gebeuren. Waarom? Ik was veel te druk met iets wat ik persoonlijk veel belangrijker vond: de Xbox online!

Ik heb vier dagen lang Tony Hawk 3, Halo en Nascar zitten spelen. De hele santekraam was in minder dan 10 minuten "fully operational" en ik heb daar de console toekomst gezien. De spellen vallen online weliswaar nog wat tegen, maar als geheel was het super.

Het is irritant voor mijn ego om te weten dat je met een combo van 150.000 punten echt niets voorstelt met Tony Hawk want sommige spelers deden trucs van 2,7 miljoen punten, maar dat kon de pret niet drukken.



Vervolgens logde ik in op de Nascar server en deed mee aan een race. Ik lag in vierde positie, maakte slimme strategische beslissingen en dacht dat de wedstrijd na 12 rondes wel voorbij zou zijn. Nee dus. Dan na 24 rondes? Nee. 36? 48? Nee.

De tegenspelers hadden ingesteld dat de race conform de "real world" 200 ronden ging duren. Ik kan je vertellen dat dat erg erg, erg lang is. Uiteindelijk ging ik zelfs, zoals in het echte Nascar racen, uitputtingsverschijnselen vertonen... ik hield er zelfs een kleine blessure aan over.... de raceduim!

Of de Xbox of PS2 de console van de toekomst wordt, weet ik niet. De PS2 heerst nu. Ik weet wel dat ik fan ben geworden van online console games. Geen splitscreen geklooi meer maar gewoon ieder zijn eigen TV met eigen console en knallen maar! (Nu nog een paar goede games en het komt allemaal nog goed met die Xbox.)

EVOLUTION / NGC

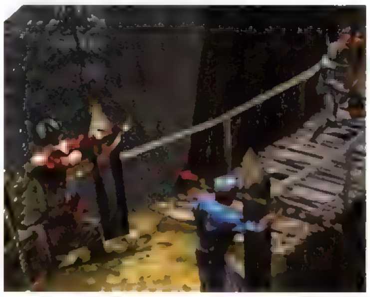
De Japanse spelontwikkelaar ESP ontwikkelt een RPG voor de Cube. Het gaat om Evolution, een soort samensmelting van twee eerder verschenen hoofdstukken, die op de Dreamcast werden uitgebracht. Cube-bezitters kunnen uitzien naar verbeterde graphics en nieuwe locaties om te verkennen.



ONLINE GAMEN

DEMOCHECK

DUNGEON SIEGE
Nu al een van de beste RPG's van 2002! Ervaar het zelf met dit sprankelende voorproefje.
Score: ★★★★★
www.dungeonsiege.com/index.shtml



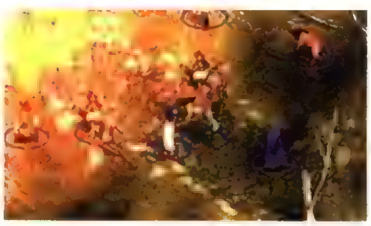
TIGER WOODS PGA TOUR 2002
Hoe kleiner de bal, hoe groter de kwal. Maar er zijn mensen die golfen leuk vinden. Ook op PC.
Score: ★★☆☆☆
www.ea.com/easports

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
De multiplayer test van SOF II. Lekker gaatjes boren dankzij de meer dan 20 verschillende painzones. Bloody fun!
Score: ★★★★☆
www2.ravensoft.com



TEAM FACTOR DEMO 2
De eerste demo was behoorlijk buggy maar met de tweede (alias bèta 1.3) heeft ontwikkelaar 7FX het beter aangepakt. Goed inkijkje in deze team-play online shooter.
Score: ★★★☆☆
www.teamfactor.com

AGE OF WONDERS 2
Opvolger van de fantasy rpg-strategy-game. Behoorlijke diepe turn-based battles.
Score: ★★★☆☆
http://aow2.godgames.com/files.html



MAX PAYNE GOES MATRIX & KUNG FU





De echte Payne fans hebben 'm natuurlijk allang gedownload. De True Matrix Mod die Max omtovert in Neo compleet met zonnebril en lange leren regenjas.
In deze Mod zitten bovendien nieuwe wapens en de complete Kung Fu Mod die je in staat stelt als een Oosterse vechtmachine klappen en trappen uit te delen. Daarnaast kan je tegen muren en pilaren oplopen, achterwaartse salto's maken en een shootdodge uitvoeren. Deze retecoole stuff geeft je Max Payne versie een hele nieuwe dimensie! Afhalen bij
http://truematrix.maxpayneheadquarters.com/

D-DAY: THE FULL STORY



Iedereen heeft genoten van de Omaha Beach landing in Medal Of Honor maar Mod makers van D-Day -The Full Story denken dat het beter kan.
D-Day is een singleplayer Mod in de maak die dieper ingaat op de aspecten van de bewuste inval in Normandië. Daarbij willen de makers de gruwelen van de invasie niet onder stoelen of banken steken. Het wordt dus een behoorlijk bloederig zooitje met drijvende lichamen, rood gekleurd water en veel bloed en gore.
Voor meer info surf je naar www.planetmedalofhonor.com/dday/fs/index.htm

MODS & MAPS

■ Onze zuiderburen weten waar te imponeren. Aan de [illegible], gratis **add-on van Unreal Tournament** genaamd Xidia, heeft de voor de Belgen bekende mapper [illegible] meegewerkt. Acht diverse maps, aangepaste wapens en boosaardige bosses zijn voor nog te downloaden. Via de demoafdeling van de Spelletjesgarnaal vind je Xidia. www.spelletjesgarnaal.be/[illegible]/demos.

■ Raven heeft de tools vrijgegeven voor het maken van Mods en Maps voor **Jedi Outcast**. Deze bestaan uit: Q3Radiant – de map editor; MD3View – de model viewer voor md3 format models; ModView – de model viewer voor glm (Ghoul2) format model en ShaderEd2. De goodies haal je op via www2.ravensoft.com/jedioutcast/.

■ Volition, de makers van o.a. Red Faction en Summoner hebben hun code vrijgegeven voor **FreeSpace 2**. Het is een beetje aan de late kant (de game verscheen in 1999) maar het stelt fans in staat eigen Mods te maken. Je kunt de sourcecode onder meer downloaden via Gamespot.

■ De aankondigingen voor Mods voor **Medal Of Honor** zijn niet van de lucht. Zo is er March To Victory, Europe Under Fire in de maak. Een Mod die zo'n beetje alles aan het originele spel wil verbeteren. Voor meer info zie: www.planetmedalofhonor.com/info/

■ Het heeft even geduurd maar FE2002 is uit. Dat staat voor **Fifa Editor 2002** die je naast FIFA 2002 ook voor World Cup 2002 kunt gebruiken. Dat betekent kinderlijk eenvoudig aanpassen van shirtjes, stadiums en logo's. http://downloads.soccergaming.com



Q3F

Team Fortress voor Quake 2 is er nooit gekomen, maar Quake III heeft nu dan zijn eigen 'Fortress' Mod.
Fans van Quake en TFC krijgen een perfecte Mod voor hun kiezen, afgewerkt, gebruiksvriendelijk en grafisch behoorlijk imponerend.
De makers van Quake III Fortress hebben nieuwe skins en modellen gebruikt voor negen classes, een nieuwe HUD, nieuwe maps en heel veel gamemodes.
Uit te checken op *www.q3f.com*.



ONLINE FLASH

■ De Half-Life 1.1.0.9 en Counter-Strike 1.0.0.4 patches zijn beschikbaar.

■ De nieuwe add-on voor Everquest is nog niet eens uit of Sony heeft inmiddels laten doorschemeren dat Everquest 2 in de maak is. Om dit gerucht kracht bij te zetten zijn er twee teaser-sites in de lucht: www.wailingcaves.com en www.nektulos.com.

■ Datzelfde Sony wordt voor de rechter gedaagd door de moeder van Shawn Woolley. Deze 21-jarige jongen schoot zichzelf door het hoofd terwijl hij was ingelogd op Everquest en meer dan 12 uur per dag speelde. De jongeman verliet zijn gezin en nam ontslag om meer Everquest te kunnen spelen. Woolley was schizofreen en depressief.

■ Gore is bijna klaar. Als je dit leest moet het spel net of bijna in de shops liggen.

■ Shadowbane is uitgesteld. De MMORPG van Ubi Soft en Wolfpack Studios zal nu in Q2 of Q3 verschijnen.

■ GTA 3 voor PC zal naar alle waarschijnlijkheid geen multiplayer modes bevatten. Jammer, voorlopig dus geen online joyriden en crimineeltje spelen.

■ Elite Force II zal wél gewoon de nodige multiplayer en online gameplay bevatten. Naast modes die we zagen in de Expansion Pack, zijn Holomatch, Capture The Flag en Team Holomatch van de partij.

ONDER REDACTIE VAN J.J.



PRIJZENSL

MICROSOFT EN NINTENDO LEKKE

De prijzen van de next gen consoles dalen momenteel net zo snel als de aandelenportefeuille van Ed. De Cubespecial in PU 5 lag nog niet in de winkel of de kubus was al weer flink goedkoper. Dit in navolging van de Xbox die zo maar opeens een aards prijskaartje kreeg. What the f*ck is going on?

Het kan snel verkeren in de gamesbizz. Stond de Xbox bij launch nog op het bescheiden bedrag van 479 eurootjes, binnen een dikke maand gaan daar ruim 180 euro's vanaf. Een ongekende move in de gameswereld.
Dat consoles na verloop van tijd in prijs dalen is niets nieuws. De PS2 werd na ruim een jaar ook een stuk goedkoper. Maar binnen een maand van 479 naar 299 euro duikelen, dat is ongekend.

PANIEKVOETBAL?

Paniekvoetbal van Microsoft? Een beetje wel. De beslissing is namelijk niet door de Europese Microsoft bedrijfsleiding genomen naar aanleiding van klachten van winkeliers (iets wat vele websites riepen); het kwam straight van de top in de VS. Geen masterplan dus, iets wat Sony volgens ons wel heeft met de PS2. Daar waren de data van prijsverlagingen min of meer van te voren vastgelegd.
Het ging de zwaargewichten van Microsoft echter niet hard genoeg in Europa en daar moest verandering in komen. Aangezien je killergames niet in een week uit de grond stampt, lag het voor de hand de prijs van de hardware flink te laten zakken.
Een slimme zet, aangezien Nintendo rond de Xbox launch de show stal met hun prijs van 250 euro voor de Cube. En daar staken die 479 euro toch wel schril tegen af. Zelfs al had de Xbox meer toeters en bellen. Gamers wilden duidelijk alleen maar gamen en als dat voor 250 euro kan, dan doen ze dat liever dan voor 479 pegels.

ONDERGESNEEUWD

De spectaculaire prijsverlaging leek Microsoft een wit voetje te bezorgen bij de gamers. Echter, Nintendo sloeg meteen terug. Een paar dagen na de prijsverlaging van de Xbox, besloot de Japanse grootmacht eveneens tot een prijsverlaging en dat terwijl de console nog niet eens op de markt was.



GRATIS XBOX GAMES

Beetje de lul en Xbox voor 479 gekocht? Ga naar www.xbox.com/nl en zoek naar het aanvraagformulier voor twee gratis games en een extra controller. Invullen en de boel wordt opgestuurd. Bij het schrijven van dit artikel betrof het alleen Microsoft games. Er komen mogelijk ook third party games bij.

De prijsverlaging van 249 naar 199 euro, maakte de Cube precies 100 euro goedkoper dan de Xbox. En weg was alle media-aandacht rond de goedkopere Xbox.
Hoezeer we de move van Nintendo ook waarderen (het kan ons niet laag genoeg gaan), vinden we het toch wel een beetje sneu dat de Xbox weer ondergesneeuwd dreigt te raken. Microsoft doet immers dik 180 euro van de prijs af en dat is meer dan drie keer zoveel als Nintendo. En daar komt nog eens bij dat gamers die een Xbox hebben gekocht voor de oude prijs, van Microsoft gratis twee games en een extra controller krijgen (zie kader). En dat is wederom een gebaar dat we niet eerder gezien hebben in deze op geld beluste bizz.
Microsoft toont daarmee aan best een hart te hebben voor de gamer en geeft misschien zo ook toe dat de eerste prijs van de Xbox een foutje was.

AG

R BEZIG

ZIELIG?

Moeten we medelijden hebben met Bill en zijn makkers omdat het nog niet loopt met de Xbox? Ons antwoord telt drie letters. Nee!
Tuurlijk worden wij ook moe van alle zielige vooroordelen jegens Microsoft. Elke software crasht wel eens dus daar moeten we niet zo over zeiken. En dat Bill het imago (deels) koopt met bakken geld, tja, dat deed Sony in het begin van hun gamesavontuur ook. Developers moeten nu eenmaal overgehaald worden om games te maken. En niets overtuigt zo goed als geld.
Desondanks hoeft niemand Microsoft zielig te vinden. Bill heeft nog vele miljarden dollars op de bank staan en het bedrijf maakt nog steeds een winst waar wij alleen maar van kunnen dromen. Ze kunnen dus wel een tikkie hebben.
Bovendien zijn wij mening dat het 'falen' van de launch voor een flink deel de eigen schuld van Microsoft is. Ze hebben in 2001 een paar domme fouten gemaakt, en die werken nu tegen hen. Ik noem hier alleen maar de opgepoetste Amped pics, de gedachte dat Japanse topdevelopers alleen voor geld zwichten, de mislukte E3 stand en de veel te hoge prijs voor Europa.
Natuurlijk maken Sony en Nintendo ook wel eens domme fouten, maar Microsoft dient te weten dat de halve wereldpers zit te wachten tot de grote multinational een slippertje maakt. Hoge bomen vangen nu eenmaal veel wind. Ze dienen hun zaken dus dubbel zo goed voor elkaar te hebben.

DIEPE ZAKKEN

Iedereen die Microsoft nu afschrijft, moet echter de stront uit zijn ogen wrijven. Het verleden heeft bewezen dat het bedrijf in staat is om vanuit het niets een markt te veroveren. Zelfs als daar al een duidelijke marktleider is.
Netscape was ooit big boss in browserland maar binnen een paar jaar had Microsoft die gasten uit de markt gebeukt. Ook MSN werd vanuit een achterstandspositie koploper. Met de Xbox kan het heel goed dezelfde kant opgaan. Niemand wint het van de Amerikanen als het op uithoudingsvermogen en diepe zakken aangaat.

REACTIE MICROSOFT

**"In principe deden we het in de Benelux nog niet eens zo heel slecht. In de eerste week na launch verkochten we meer Xboxen dan PS2's.
Omdat de Xbox een nieuwe product is, gaan gamers alleen overstag als ze er mee kunnen spelen. Nu, het zag er naar uit dat veel gamers de Xbox niet wilden uitproberen puur en alleen om de prijs. En we trachten dat nu te voorkomen door de prijs flink te verlagen.
De prijs is natuurlijk niet zaligmakend. Er moeten ook meer goede games voor de Xbox uitkomen. Wat dat betreft is er goed nieuws: die komen er aan. Microsoft zal het komende jaar tientallen nieuwe first party games gaan uitbrengen."**

REACTIE NINTENDO

**"Nintendo lanceerde haar nieuwe console op 3 mei in Europa tegen een adviesprijs van € 199,-. Voor de Nederlandse markt betekent dit een verwachte verkoopprijs van tussen de € 209,- en € 219,-.
Europa is een belangrijke markt voor Nintendo en we doen er alles aan om van de NGC een succes te maken. Vanaf 3 mei hebben we de enige echte 100% videogame console met een uitmuntende software line-up voor zowel de introductie als de rest van 2002, tegen een zeer concurrerende prijs. Dit is een uiterst scherpe aanbieding voor de consument, waarvan wij geloven dat die het succes van Nintendo in Europa zal garanderen."**

REACTIE SONY

**"Wij doen momenteel niets."
(Iets zegt ons dat we dat niet helemaal moeten geloven, red.)**

Nintendo begreep dit en dus snaaiden ze slim het momentum weg en staan ze met hun prijskaartje van 199 euro weer vooraan als slimste jongetje van de klas. Who's next?



ADVIESPRIJS?

**'Is wel leuk hoor dat Nintendo zegt dat de NGC 199 euro moet kosten en Microsoft 299 voor de Xbox rekent, maar in de winkel betaal ik er toch echt een paar euro's meer voor. Hoe zit dat nu. Word ik genaaid?'
Ja, je wordt genaaid, door de winkeliers welteverstaan. Ze willen graag ietsje meer winstmarge op hun product. Met andere woorden, ze vangen wat meer kluiten per verkochte NGC of Xbox. Iets waar Jurjen zich in PU 5 al terecht boos over maakte.
Kunnen wij daar niets aan doen? Niet veel. Winkeliers zullen zich waarschijnlijk weinig aantrekken van wat wij schrijven, als Hendrik-Jan de gamesboer al de PU leest.
Kun jij er iets aan doen? Jazeker. Kijk goed om je heen wie wat aanbiedt en voor hoeveel. Als je slim bent, storm je niet als een blinde Lemming de eerste de beste gamesstore binnen en koop je een console. Check eens wat de winkeketens aanbieden en beloon de beste.
Het verschilt soms flink door de onderlinge concurrentie. Soms in geld, soms in wat je er voor extra's bij krijgt (een game, extra controller, memorycard).
Een speurtochtje loont dus echt de moeite.**

PC

SCORE 90

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

UNREAL TOURNAMENT 2003



Digital Extremes / Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.digitalextremes.com

JAN

Na tientallen serieuze militaire online shooters, werd het zo zoetjesaan wel weer eens tijd voor een ren-je-rot, knal-maar-raak knaller voor de altijd hongerende online community. Unreal Tournament 2003 komt dan ook als geroepen.

Toen Quake III: Arena en UT (Unreal Tournament) verschenen, deelde de shooter gemeenschap zich al snel op in twee kampen. De fanatieke Quake heads aan de ene kant, die de snelheid en het precisiewerk van hun nieuwe game hoog in het vaandel hadden staan, daar tegenover stond de nieuwe UT aanhang die de uitstekende bots, de tot de verbeelding sprekende maps en de vele extra teamplay onderdelen roemden.
In de tijd daarna kwam UT steeds vaker met aangename verrassingen op de proppen. Stapels gratis downloadable maps, nieuwe rassen en andere goodies kwamen voorhanden in de maanden na de release.
Waar id Software de add-on Team Arena in de winkels verkocht, bood UT gratis meer. Daarbij kwam dat UT een bredere doelgroep aansprak. Door de uitstekende bots konden ook nieuwkomers deelnemen aan het fraqfest. Ze bekwaamden zich eerst in singleplayer om daarna online een kijkje te nemen zonder direct met een raket tussen de benen weer uit te loggen.
Voor het UT kamp in het bijzonder en shooter fans in het algemeen breken er met UT 2003 fraaie tijden aan. Met nieuwe wapens, verbeterde en andere gamemodes en een compleet nieuwe engine staat niets een ultiem fraqfest meer in de weg...

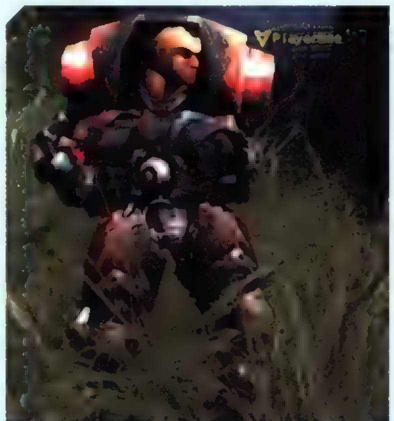
LANPARTY

Wat is een betere plek om UT 2003 te testen dan in een internetcafé met veertien aan elkaar gekoppelde PC's? Ergens in een shabby dorpje, vlak buiten Londen was de Engelse pers verzameld en mocht 'special gast' PU aanschuiven voor een zeven uur durende knalsessie waarbij netjes alle gamemodes en features van UT 2003 werden doorgenomen.
Presentator die dag was niemand minder dan Mark Rein, vice-president van Epic én eeuwig puber. De man blèrde als een opgewonden kleuter door het gebouw terwijl hij de modes, de wapens en de maps met ons doornam.
Je wapenarsenaal is behoorlijk indrukwekkend. Sommige guns zijn gebleven, andere aangepast en weer andere eruit gekieperd . De assault gun is het default wapen maar komt nu met een ingebouwde grenade launcher als secundaire vuurmode.
De impact hammer is vervangen door de veel beter functionerende shield gun.
Normaal vuur geeft je een gloeiend groen shield waardoor je niet of nauwelijks schade oploopt als je van voren wordt beschoten. De secundaire vuurmode geeft een energieblast die de meeste tegenstanders van dichtbij in een keer wegmept. Zo kun je dus met je shield aan, alvast de secundaire mode chargen. Ben je vlak bij je tegenstander dan laat je je blast los en hoppa. Het ideale close range wapen!
De pulse rifle is vervangen door een link gun. Deze geeft een behoorlijke straal af maar je kunt hem ook gebruiken door teamleden te linken. Ben je de 'gelinkte' in kwestie dan krijg je twee, drie of vier keer zoveel power als je met de link gun op een vijand knalt.
De snipergun ziet er heel anders uit en schiet in plaats van een kogel nu een bliksemstraal. Nadeel is dat spelers je sneller kunnen traceren en het duurt nogal lang voordat je snipergun weer is opgeladen dus je kan er maar beter voor zorgen dat je eerste schot raak is.

WAANZINNIGE DETAILS

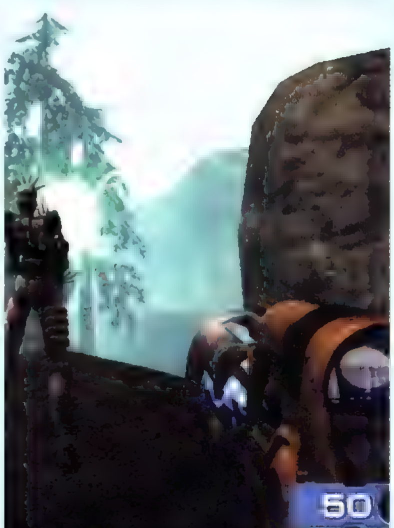
Grafisch is UT 2003 echt on-ge-lo-fe-lijk mooi. De maps hebben zo'n 150 tot 200 keer meer detail dan die uit UT en barsten uit hun voegen van al het lekkers. Zowel indoor als outdoor locaties zien er verbluffend uit waarbij stoompijpen voor het eerst echt rond zijn en curven van objecten fraai in beeld komen.
Speciale effecten zoals stoom, opspattend water, rook en mist zorgen voor extra sfeer terwijl de licht- en weerseffecten menig journalist een teiltje vol deden kwijlen.
De modellen zien er stuk voor stuk retecool uit en de ene locatie is nog mooier dan de ander. Soms stond ik gewoon een paar seconden stil voor een muur om de boutjes, moertjes en het traliewerk te bewonderen.
Ook in andere levels, wanneer ik even stil hield om op adem te komen en een goed plekje zocht om mijn snipergun te legen, werd ik overmand door emoties. De settings, de karakters, de guns, de granaatinslagen... alles is eerste klas gedaan.
En dan te bedenken dat Unreal 2 grafisch hier nog over heen wil gaan...


"Was ik maar in het circus blijven werken."


"Straks effe zitten en een Danoontje powerrrr opsmikkelen."



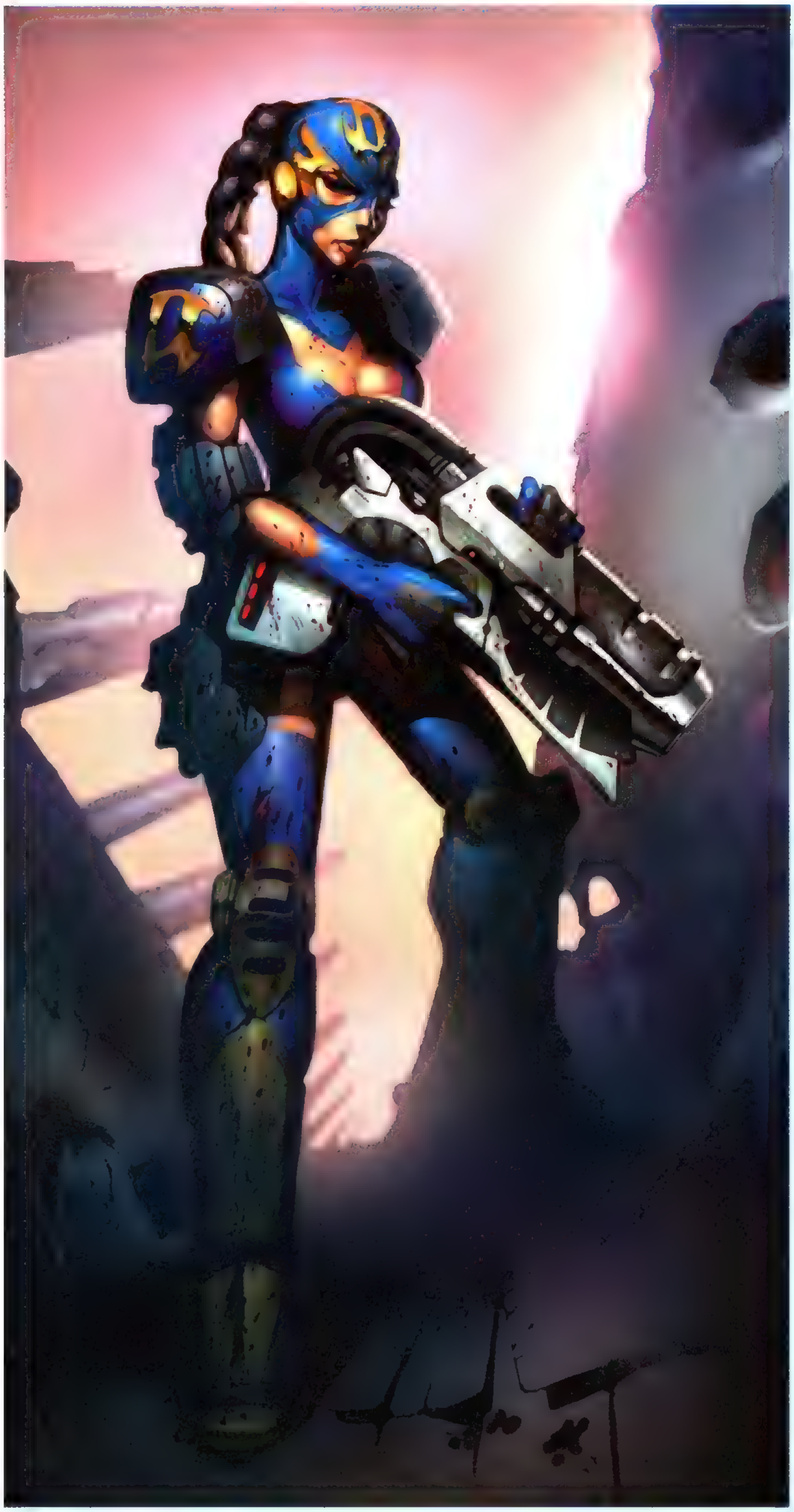
Kijk uit! Er zit een heel klein sluipschuttertje in dat spreeuwennest.



Ah eindelijk gearriveerd op de top: de sneak peak



"Da's lekker, ik heb de bal maar er is niemand die zich vrijloopt."



MAPS

Qua speelomgevingen is een perfecte balans gevonden tussen indoor en outdoor settings. Sommige maps spelen zich puur indoor af, andere bestaan voornamelijk uit grote buitenlocaties en er zijn natuurlijk combinaties van beide.
Meest indrukwekkend en ook het leukst vond ik de jungle levels waar skelet-delen gebruikt worden als liften en bruggen, gras dienst doet als camouflage, ruïnes powerups verbergen en vreemde rotspartijen ideale sniperplekjes vormen.
De sfeer is in iedere wereld weer anders. De game gaat uit van vijf verschillende planeten en hun agressieve bewoners: de ijs planeet, de zand planeet, de lavaroest planeet, de hightech planeet en de moeras annex woud planeet.
Verschillende ontwikkelteams hebben de verschillende planeten voor hun rekening genomen zodat elke map binnen ieder subuniversum de aandacht kreeg die het verdiende. De zand planeet kent een onvermijdelijke Egyptische inslag waar enorme tempels en piramides vanuit zinderende zandpitten verrijzen. De sneeuw maps hebben op hun beurt vaak weer hoger gelegen plateaus. Hierdoor kan je de chaos beneden ontwijken en zo deels ongezien naar een vijandelijk basis spurten.
Kortom; fun, fun, fun.

BOMBING RUN

UT 2003 kent lekker veel modes. Zo is er DM, TDM, CTF, Double Domination en meer. De Assault mode schittert deze keer helaas door afwezigheid. Nieuw is de Bombing Run mode, die te vergelijken is met een soort Speedball. Zou je oorspronkelijk met een aftikkende bom aan het rondrennen zijn die je moest droppen in een vijandelijke basis, nu is het echt een balsport geworden over-



Dope gunnetje; alleen jammer dat de pils-rifle er niet meer is.



Ben jij nou zo lelijk, of is er wat mis met mijn toestel?



"Twee kontjes? Man het gras is hier zo hoog als vijftien op elkaar gestapelde reten van Erica Terpstra!"



Eén ding is duidelijk: er hangt een geladen sfeertje en de spanning is om te snijden. Hahahaha.

BAKBEEST

**Zoals bij de meeste shooters die vandaag de dag grafisch imponerend zijn, heb je een behoorlijke bak nodig wil je UT 2003 in optima forma draaien.
Volgens de makers moet iedere PC die in 2001 gekocht is de game kunnen draaien maar dan moet je toch al snel denken aan minimaal een P III 733 MHz. Een flinke kwak geheugen en een TNT2 kaart zouden dan genoeg moeten zijn. Optimale systeemeisen liggen zelfs voorbij de Pentium 1000 MHz grens plus een GeForce 3 kaart of hoger.
Volgens Mark Rein kan de nieuwe Unreal techniek makkelijk vijf jaar mee. "Dit is pas het begin, de engine kan nog zoveel meer aan, alleen daar zijn de PC's van nu nog niet op gebouwd. De nieuwe Unreal engine is zo krachtig dat de techniek tegen wordt gehouden door de hardware van vandaag de dag."
Moedertjelief, what's next? Minimale systeemeisen Doom III: Pentium IV, 2 Gigahertz?**



"Ja, ik ben zelf ook verbaasd hoe ik 'm door de douane heb kunnen loodsen."

goten met een gewelddadig shooter-sausje.
Het concept is heel simpel. Team A moet de bal in de basis van Team B droppen in een daarvoor speciaal bestemde goal, team B moet het tegenovergestelde doen. De 'gein' zit 'm in het feit dat wanneer jij de bal hebt, je niet kan schieten en dus een rondrennende schietschijf bent. Je teamleden dienen dus je huid te redden. Je kan de mechanische bal wel voor je uitgooien en dan kun je weer even over je guns beschikken. Ik kan je verzekeren dat deze 'Sport mode' tot heel wat hilariteit leidde: een joelende Mark Rein komt richting mijn basis aangerend met de bal maar laat ik nu toevallig vanuit een toren met een snipergun de goal bewaken. Vlak voor de scoringskans, leg ik Rein neer, waarna het spelletje weer van voor af aan begint. Bombing Run is nu al mijn favoriet.

SINGLEPLAYER

UT 2003 is natuurlijk vooral een multiplayer online game maar ook het singleplayer gedeelte is niet vergeten. Ook hier kun je weer rekenen op uitstekend reagerende bots die hun mannetje staan en in diverse moeilijkheidsgraden voor het nodige tegengas zorgen.
Aardig is dat je in singleplayer in teams speelt waarbij de menselijke speler de Captain is en je nog vijf andere bots onder je hebt. Daarvan zijn er twee defensieve spelers, twee offensieve spelers en een roamer. Alle vijf bots hebben verschillende vaardigheden op het gebied van snelheid, accuraatheid en wapenbeheersing.
Zijn in multiplayer games de uiterlijke kenmerken van de personages puur voor het mooi, in singleplayer zijn logge mariniers langzamer en sterker dan aliens. Hier komt het er dus op aan om een zo goed en diverse mogelijk team samen te stellen. Daarnaast is er ruimte voor een versimpeld puntensysteem waarbij je teamleden beter, sterker en sneller kunnen worden. Zo zul je diverse leagues in singleplayer kunnen afwerken om uiteindelijk UT 2003 champ te worden.

EDITOR

Echt baanbrekend is de nieuwe Unreal Editor die bij de game komt. Kreeg ik in Canada al een voorproefje, nu werd de laagdrempeligheid van de editor nog eens uitgebreid in beeld gebracht.
Het programma maakt gebruik van zogenaamde pre-fabs waardoor je complete muren, wenteltrappen, liften, bomen, lantaarnpalen, lampen etc. op kan pikken en met elkaar kunt combineren. Complete gangen, muurpartijen en gebouwen kun je met een muisklik over maps slepen en aan elkaar plakken. Zelfs de serveerster die koffie rondbracht schudde een mapje uit haar mouw. Als je de basics van een map eenmaal hebt, kun je net als in Paintshop de boel smoothen, uitrekken, scherper maken... noem maar op. Dit gaat super simpel. Je muiscursor doet dienst als gum of als houweel waarbij je hoekjes en bobbelige oppervlaktes naar wens rond, vlak, piekend of vierkant maakt. Je kunt ook bestaande maps inladen en bijvoorbeeld van alle heuveltjes enorme bergen maken. Gewoon een paar hotspots plaatsen en met de muis 'trek' je het landschap omhoog. Echt, hier hoef je geen computerwetenschapper voor te zijn.
Je kunt er dus op rekenen dat we online heel wat leuke maps en MODS te zien gaan krijgen, hetgeen de houdbaarheid van UT 2003 alleen maar ten goede zal komen. ◄



Da's geen terugslag voor meissies, meissie.

GRATIS UPDATES

Net als bij UT, is Epic van plan ook na de release van UT 2003 voortdurend gratis down te loaden maps, rassen en andere updates te posten. Maps en speelmodes die nog in de pijplijn zitten maar niet in het spel komen, kun je dus later weer van het web af plukken.
Daarnaast is de Unreal Tournament franchise een lang leven beschoren als het aan Epic ligt. Het moet daadwerkelijk een serie worden die om de zoveel jaar met een nieuw, beter deel komt. Voor FIFA-achtige taferelen, ieder jaar een nieuw deel, hoeven we echter niet te vrezen.

SPECIALE PRIJSVRAAG

Omdat we zo uit ons plaatje gaan van UT 2003 én de bijkomende editor, hebben we samen met Infogrames een zeer speciale prijsvraag bedacht.
Wanneer je UT 2003 hebt gekocht en lekker aan het knallen bent, zul je natuurlijk ook een keer met de editor gaan stoeien, zeker omdat die deze keer zo makkelijk toepasbaar is.
Je voelt 'm al hangen natuurlijk... we dagen jullie uit om zelf je eigen UT maps te maken. De winnaar(s) kunnen, naast eeuwige roem door publicatie in de PU, een speciale prijs verwachten.
Het hoe, wanneer, waar en waarom lees je in de volgende PU waar we een basic handleiding voor je hebben en de beginselen van de editor uitleggen. Het is echter zo easy, dat zelfs Ed al aan een eigen baklap map is begonnen.
Maar ga eerst maar lekker gamen met deze heerlijke online knaller, dan gaan we volgende maand lekker knutselen...



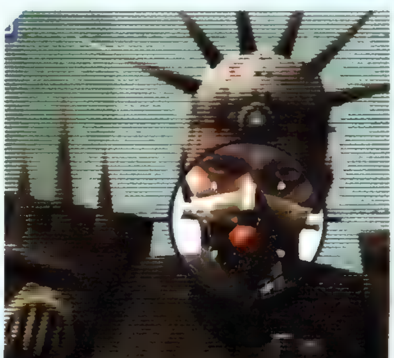
Donald Duck ging vissies vangen, bleef met z'n pikkie aan 't haakie hangen. Wie heeft dat gedaan Piet of Nel? Wie kies jij dan wel?



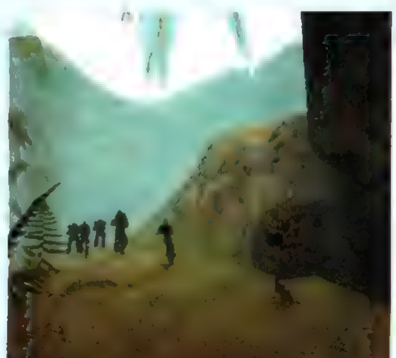
We fonduen 't liefst electronisch.



"Eindelijk een plekkie om m'n handen te warmen."



"Een atmosferische storing, er is niets mis met uw toestel."

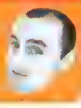


"De paden op de lanen in, vooruit met flinke pas."



SEGA
CREATED BY SONIC TEAM
Distributed by INFOGRAMES
"It's just NOT FUNNY. Hedgehogs aren't meant to go that FAST."
HORSE : 48 MPH
SONIC : 200 MPH
The fast animals are furious; their ego's bruised, their pride dented.
The speediest land animal has returned and he's on a mission.
He's small, he's blue, he's faster than a firecracker.
Sonic's back on Game Boy Advance™.
GAME BOY ADVANCE
SONIC ADVANCE
FASTEST CREATURE IN THE KINGDOM
Original Game © SEGA © SONICTEAM/SEGA Corporation, 2001. NINTENDO ®, GAME BOY ™, GAME BOY ADVANCE ™, AND NINTENDO SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.LTD. © 2002 INFOGRAMES. All rights reserved.

EA Pacific / Westwood / Electronic Arts / Tel: 020-6539988 / http://westwood.ea.com
PC
VERWACHT: Q4 2002


JAN

Wordt het de nieuwe standaard in 3D RTS of slaat Westwood de plank helemaal mis? De eerste indrukken zijn in ieder geval goed...



COMMAND & CONQUER GENERALS

De aankondiging van een nieuwe Command & Conquer game is al genoeg om de gamesbiz op haar grondvesten te doen schudden. Zeker wanneer het een compleet nieuwe franchise betreft: C&C: Generals. We're on it, again!

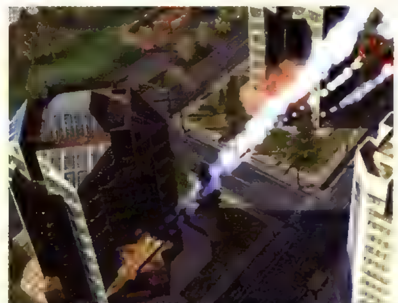
Geen Red Alert 3, geen nieuwe Tiberian reeks, nergens de NOD en zeker geen GDI. Command & Conquer: Generals is een hele nieuwe serie in het steeds uitdijende C&C universum.
De kakelverse 3D RTS, die nog voor Kerst 2002 in de shops moet liggen, beschrijft moderne oorlogsvoering in 2022. De wereld is verdeeld in twee grootmachten; te weten China en de VS. China heeft zich inmiddels ontwikkeld tot een gigantische wereldmacht; een communistisch bolwerk dat zowel op militair als economische gebied behoorlijk wat in de melk te brokkelen heeft.
In China ontstaat echter oppositie tegen de machthebbers in de vorm van de Global Liberation Army (GLA). Deze terroristen worden al snel uit China verdreven met als gevolg dat de GLA overal ter wereld aanhangers krijgt en zowel China als de VS gaat bestoken. Dit kan de VS weer niet op zich laten zitten en dus gaat de schoolmeester van de wereld zich er ook mee bemoeien. Zie daar de verhaallijn van Generals in een notendop.

WIE VAN DE DRIE?

Het leuke is dus dat je drie kanten kunt spelen in Generals. Elk hebben ze weer hun eigen manier van spelen en natuurlijk plus – en minpunten.
Amerika is de grote technologische supermacht die echter gestraft wordt wanneer ze te veel manschappen verliest. China kan ook aardig meekomen en vecht voornamelijk met meerdere grote legerdivisies tegelijk. De GLA is de meest sneaky, guerrilla-achtige van de drie die zich vooral van terrorisme bedient.
De gameplay is flink op de schop genomen met allerlei leuke vernieuwingen. Zo zijn er verschillende Commands waar je de nadruk op moet leggen. Kies je voor Air Attack Command dan zijn luchtunits goedkoper maar dan zal het bouwen van tanks weer langzamer gaan.
Iedere kant (VS, China, GLA) heeft drie tactieken waar ze uit moet kiezen en die zijn bepalend voor het spelverloop. Daarnaast is het bouwen en de aanvoer van goederen en wapens realistischer waarbij vrachtwagens, mobiele construction yards en uitvoerders een rol opeisen. Wordt een van deze schakels gesaboteerd dan merk je dat in je productie.
De eenheden zijn aan alle drie de kanten verschillend. Zo kan de VS in een heus gevangeniskamp terroristen brainwashen, beschikken de Chinezen over geavanceerde hackers en kunnen de GLA ondergrondse tunnels maken.

TECHNISCH HOOGSTANDJE

De eerste screenies en filmpjes deden de C&C fans onmiddellijk kwijlen. Alles in het speelveld is kapot te knallen; van bomen tot bruggen, telefoonpalen, lantaarnpalen, alle gebouwen, neutrale eenheden... kortom alles dus.
Daarnaast zijn de meeste belangrijke gebouwen uitgerust met tonnen details. Blaas een gebouw op en de vloeren zullen instorten, glazen springen en het puin vliegt in de rondte. Neem daarbij filmische effecten zoals inzoomen op een explosie, het beeld tijdelijk freezen en andere Matrix-achtige snufjes en de kick van iets verwoesten wordt meteen vele malen groter.
De watereffecten zijn eveneens zwaar indrukwekkend: stromende beekjes die in real-time het wisselende, invallende licht reflecteren. Alle schaduwen zijn sowieso in real-time waardoor een grote wolkenkrabber (en alle bomen en gebouwen er omheen) daadwerkelijk als een zonnewijzer werkt. Naarmate de zon minder sterk wordt en de avond valt, draaien de steeds langer wordende schaduwen mee.
Voor Generals gebruikt EA Pacific een compleet nieuwe 3D engine en dus niet dezelfde als die van Dune. De camera is hierdoor eindelijk niet meer vast zoals in vorige RTS games van Westwood. Je kunt naar hartelust in – en uitzoomen, roteren en 'tilten'. ◄


"Barst, die sidewinder zit nog steeds achter ons aan! Vlieg in hemelsnaam die ondergrondse parkeergarage maar in."


"Rij nog maar een rondje, ik weet zeker dat ik net een plekkie zag."


"Nee, ik schoot ook niet. Is die John McClane soms weer op eigen houtje bezig?"


Zoek de verschillen...


Hebbes; dat reclamebord op 't dak is gedraaid!



de Game Boy Advance. Zonder enige noemenswaardige concurrentie, is dit bijna een verplichte aanschaf voor iedereen die ook wel eens buitenshuis wil gamen. Grote kans dat je er al eentje hebt aangeschaft.
Daarmee heb je, bewust of onbewust, de poort voor de komst van de GameCube op een kier gezet. Nintendo is namelijk van plan om in de toekomst veel van de belangrijke software voor de Game Boy Advance te laten samenwerken met aanverwante games voor de Cube. Met een speciaal snoertje koppel je de twee spelsystemen aan elkaar en het uitwisselen van spelgegevens kan beginnen. Zo kun je een avontuur dat je thuis begon, in aangepaste vorm voortzetten op de achterbank van de auto. Of je kunt de voetballer die je in de trein trainde bij thuiskomst laten meespelen in de wedstrijd op het grote scherm van je TV.
En er zijn meer voordeeltjes gepland voor gamers die zowel een GBA als een Cube bezitten. Toegang tot bonussen of extra levels bijvoorbeeld, of de optie om voorwerpen uit te wisselen. Het is zelfs mogelijk om de GBA bij het spelen van bepaalde Cube games te gebruiken als extra display of extra controller.

DE LINK TUSSEN GBA EN

Dat de GBA aan de Cube kan worden gekoppeld, zal weinig van jullie zijn ontgaan. Maar wat wordt er nu precies mogelijk met die koppeling? Welke games maken er gebruik van? En wat probeert Nintendo hiermee te bereiken?

Tien grimmige jaren belegerden de Grieken de stad Troje maar ze kwamen er niet binnen. Totdat ze een list verzonnen. Ze deden of ze zich terugtrokken, waarbij ze een enorm houten paard achterlieten. De Trojanen dachten dat het een geschenk van de goden was en sleepten het gevaarte binnen de stadspoorten.
's Nachts werd er natuurlijk flink gezopen om de "overwinning" op de Grieken te vieren. Hierdoor merkte niemand dat een handjevol Griekse helden uit het paard klom, om de poorten te openen voor de Griekse soldaten die zich in de buurt verborgen hielden. Op deze manier liep het overwinningsfeestje van de Trojanen uit op een massale slachtpartij, waarna Troje eindelijk in handen van de Grieken viel.
Inderdaad, dat was een smerige streek van die Grieken. Nu moet je niet schrikken maar Nintendo is van plan deze list te herhalen, met jou als slachtoffer. Vreemd genoeg maken ze daar ook helemaal geen geheim van, want de marketingmannen van Nintendo spreken op press meetings openlijk over hun Trojan Horse-tactiek. Het betreft een sluw plannetje om de GameCube bij gamers thuis te krijgen.

HET MAG WAT KOSTEN

Vereist voor koppelen van de hardware: Game Boy Advance (Euro 109) + GameCube (Euro 199) + Koppelsnoer (Euro 15).
Nodig voor uitwisselen gegevens: 1 spel voor de Cube (Euro 60) en 1 spel voor de GBA (Euro 50, niet vereist voor sommige functies, zie Animal Forest).
Totale investering voordat het mogelijk is spelgegevens uit te wisselen tussen Cube en GBA: Euro 433. Inderdaad, da's richting de 1000 piek.

IN DE ROMP VAN HET PAARD

Het moderne paard van Troje heet Ook kunnen kleine spelletjes vanaf een Cube-disc worden geladen naar de GBA, waarna je deze op de GBA kunt spelen, zonder een spelcassette nodig te hebben. Het zijn extraatjes die de Cube in de toekomst een verleidelijk bakkie kunnen maken voor GBA bezitters. Inderdaad, in de toekomst want op het moment biedt het koppelprincipe nog nauwelijks aantrekkelijke mogelijkheden.
Het houten paard is al naar binnen gerold maar het luik is nog gesloten.
Aan de hand van enkele spellen (zie kader), geven we op deze pagina's een vluchtig inzicht in de plannen van Nintendo. Een kijkje in de romp van het paard, om de vergelijking met Troje nog even door te zetten.

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl



JURJEN

KOPPELBUREAU NINTENDO

Het is overigens niet voor het eerst dat Nintendo het mogelijk maakt om verschillende spelsystemen te koppelen. De meest succesvolle uitbuiting van het koppelprincipe kwam in de vorm van Pokémon. Door twee Game Boy-systemen aan elkaar te koppelen, konden Pokémon tussen verschillend gekleurde versies worden uitgewisseld, een vereiste om de Pokédex compleet te krijgen. Via het Transfer Pak konden de Pokémon uit het Game Boy spel ook nog eens worden geladen naar de N64, om volledig driedimensionaal te strijden in Pokémon Stadium.

Er waren ook plannen om de Game Boy Color rechtstreeks te koppelen aan de 64DD, de in Japan verschenen diskdrive voor de N64. Wegens het floppen van dit accessoire, werden de plannen nooit werkelijkheid. Het idee om de Game Boy aan een thuisconsole te koppelen is wijselijk doorgeschoven naar de huidige generatie spelcomputers van Nintendo: Cube en GBA.

TOEKOMST

Veel spelontwikkelaars zeggen interesse te hebben in de koppeling tussen Cube en GBA, maar er zijn nog maar weinig titels aangekondigd die ook daadwerkelijk gebruik zullen maken van deze optie. We verwachten meer aankondigingen op de E3.

Zeker zijn in ieder geval: Mr. Driller, Rave: The Groove Adventure, Sonic, Kirby, Battle Houshin, ZooCube, Final Fantasy, Pokémon en Animal Crossing.

Waarschijnlijk zijn: Mario Golf, Mario Tennis, Legend of Zelda, Donkey Kong Racing en Golden Sun 2.



Volgende maand in de E3 special meer over de linke mogelijkheden van GBA en Cube.

CONCLUSIE

Met de juiste software en ondersteuning van third party's kan de koppeling met de GBA een belangrijke rol spelen in het succes van de GameCube. Als een GBA-bezitter over een jaar of twee overweegt om ook maar eens een "grote" spelcomputer te kopen, kan de extra waarde die zijn GBA spellen krijgen een reden zijn om voor de Cube te kiezen.

Daarvoor is het belangrijk dat de extra's zo aantrekkelijk mogelijk zijn: geen handjevol uitwisselbare voorwerpen maar compleet nieuwe uitdagingen. We kijken vooral uit naar de koppelmogelijkheden voor Pokémon en Legend of Zelda, die Nintendo waarschijnlijk op de aankomende E3 zal openbaren.

De aantrekkingskracht van de koppelingen in titels van dat formaat zullen bepalen of Nintendo's plannetje uiteindelijk net zo succesvol uit zal pakken als de list van de oude Grieken. ◂

CUBE



'GAMECUBE ADVANCE' SPELLEN

SONIC



Sega levert de eerste twee spellen die gebruik kunnen maken van Nintendo's koppelsnoertje. Het gaat om Sonic Adventure 2 en Sonic Advance. De opties zijn weinig spectaculair: je kunt in Sonic Advance Chao's grootbrengen, die je vervolgens in Sonic Adventure 2 kunt laten racen. Iets dergelijks was ook al mogelijk met de VMU en Dreamcast van Sega.

FINAL FANTASY

Square wilde al lange tijd heel graag Final Fantasy spellen ontwikkelen voor de Game Boy Advance. Nintendo heeft dit uiteindelijk toegestaan onder één voorwaarde: er moest ook een Final Fantasy voor de GameCube worden gemaakt én de twee spellen moesten intensief samen kunnen werken. Met die gedachte is Square aan de slag gegaan. Naar het schijnt zullen de Cube- en GBA-versie van Final Fantasy hetzelfde verhaal vertellen, maar dan met het beeld en geluid dat de respectievelijke spelsystemen kunnen bieden. Zo zou je dus het avontuur dat je thuis in 3D op de Cube bent begonnen waar je maar wilt voort kunnen zetten op de GBA maar dan in 2D. Bij thuiskomst laad je de vorderingen in het Cube-avontuur, waarna je eventueel gemiste filmpjes alsnog kunt bekijken.



KORO KORO KIRBY



De Game Boy Advance kan als controller worden gebruikt in de Kirby game die voor de Cube zal verschijnen. Hiervoor moet de GBA spelcassette Koro Koro Kirby wel in de GBA zijn gestoken. In deze cassette bevindt zich een bewegingssensor, waardoor de bewegingen van Kirby op het TV-scherm worden bepaald door de manier waarop je de GBA naar links of rechts beweegt.

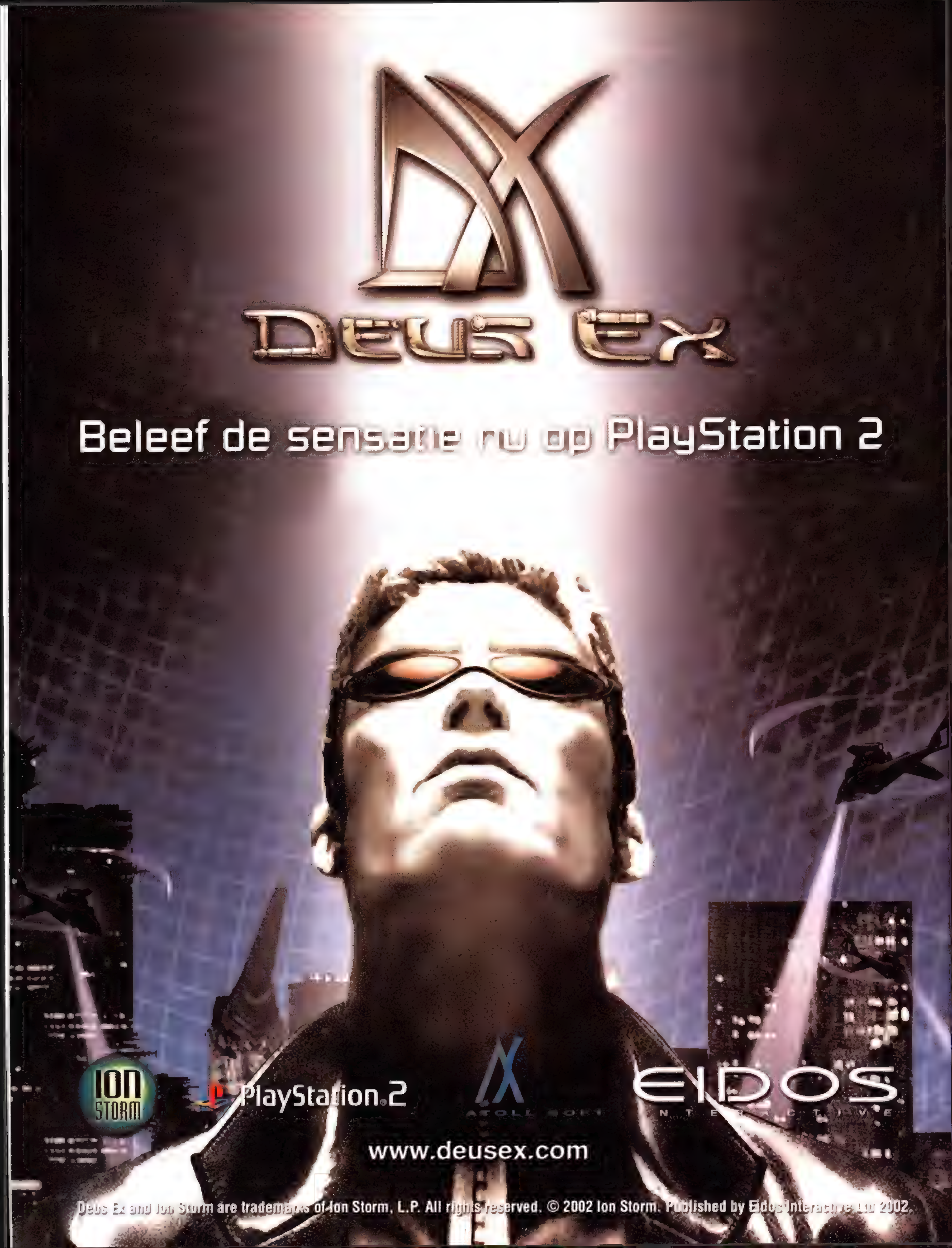
Een geflipt idee maar het wordt nog maffer. Als Kirby uit een level van de Cube-versie valt (zoals dat op TV verschijnt) landt hij op het scherm van de GBA. In dit scherm speel je verder met Kirby, totdat je kans ziet hem weer naar het tv-scherm te wippen.

ANIMAL CROSSING

In de Cube game Animal Crossing kunnen spelers met een bootje naar een eiland varen, dat alleen verschijnt als de GBA aan de Cube is gekoppeld. Op dit eiland leven vriendelijke dieren, die in het (beperkte) RAM-geheugen van de GBA kunnen worden opgeslagen.

Hierdoor is het mogelijk om op de GBA met deze beestjes te spelen, zonder dat er zich een spelcassette in de GBA bevindt. Op deze manier kun je voorwerpen verdienen die weer in het Cube spel kunnen worden gebruikt. Daarnaast is het mogelijk om een soort paint-programmaatje te downloaden, waarmee je op de GBA motiefjes kunt ontwerpen voor (o.a.) vlaggen, behang en kleren in Animal Crossing. Absoluut één van de leukste en meest creatieve toepassingen van de koppeling tot nu toe.





Deus Ex
Beleef de sensatie nu op PlayStation 2
Ion Storm
PlayStation 2
Atoll Soft
EIDOS
Interactive
www.deusex.com
Deus Ex and Ion Storm are trademarks of Ion Storm, L.P. All rights reserved. © 2002 Ion Storm. Published by Eidos Interactive Ltd 2002.

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT: Q2 2002

BORIS

Al met al lijkt het wel goed te zitten met Tekken 4 en als we volgende maand de Europese versie hebben zonder zwarte balken en met dezelfde snelheid dan maak ik me verder geen zorgen meer.



TEKKEN 4



Weer een ongecontroleerde sliding. De scheids had dit veld af moeten keuren.



Deze move nooit doen als je een boxershort van Zeeman draagt.



"Alsjeblieft; afrekenen bij kassa 3 graag."

Ruim een half jaar geleden previewde ik Tekken 4 reeds. Inmiddels staat de game op het punt van release. Volgende maand de definitieve review nu een update met de laatste facts.

Van de nieuwe Tekken wordt veel verwacht. Persoonlijk hoop ik op het herleven van oude tijden, zoals ik me die nog kan herinneren van Tekken 2. Jezus, dat was nog eens een game. Veel betere characters dan in Tekken 3 ook, maar dat komt voornamelijk omdat ik altijd met Bruce speelde en deze stoere kickboxer op mysterieuze wijze verdwenen was uit de derde Tekken. De vraag daarbij is of Namco er in is geslaagd om de Tekken serie naar een nieuw level te tillen. Dat is hard nodig want het hele genre zat de laatste tijd in een dip. Je kunt niet tot in de eeuwigheid dezelfde vechtgames blijven uitbrengen, op een gegeven moment moet je iets nieuws verzinnen. Sega is die weg al ingeslagen met Virtua Fighter 4 en nu is Namco dus aan zet.
Voor het definitieve oordeel, moeten we echter nog een maandje wachten want dan hebben we hopelijk een Europese versie die helemaal klaar is. Hier volgen de facts.

IRON FIST 4

Naast de nieuwe characters waarvan de irritante Combot ons gelijk al op de zenuwen werkte en de bokser Steve een goede indruk achterliet, zijn er ook twee nieuwe modes.
De eerste is de Story mode. In principe is dit niet veel anders dan wat we in de vorige delen zagen in de Arcade mode maar dan veel uitgebreider. De Story Mode volgt het levensverhaal van de characters met nadruk op het Iron Fist 4 toernooi en als je het spel hebt uitgespeeld met een bepaalde character dan krijg je als beloning het FMV filmpje van die character te zien. In Tekken 3 was dit al dope maar nu zijn de filmpjes echt super vet. Sommige duren meerdere minuten en je hebt echt het gevoel dat je in het verhaal gezogen wordt. Na het eerste filmpje kon ik niet wachten om de Story Mode uit te spelen met de mooie Christina want zij is ongetwijfeld de lekkerste gamebabe ooit gemoddeld. Geloof me, die FMV wil je graag zien.

FORCE MODE

Anyway, naast die Story Mode is er ook nog de Force mode en die deed me in eerste instantie denken aan een fighter op de Commodore 64 een kleine vijftien jaar geleden. The Way of the Exploding Fist was de Tekken van toen en na enkele succesvolle delen kwam er een RPG versie uit die ik tot op de dag van vandaag beschouw als een van de vetste games ooit.
De Tekken 4 Force mode is eigenlijk net zoiets. Je loopt door een complex terwijl je aangevallen wordt door guards en characters uit het spel. Extra leven krijg je door de eieren (ja, eieren) op te pakken van de guards die je net verrot geslagen hebt.
Er mist misschien een beetje diepgang en de Tekken controls zijn niet echt gemaakt om door lange gangen te rennen maar dat zien we voor deze update nog even door de vingers.

WALL HITS

We hebben een boel nieuwe moves gezien en met name de nieuwe combo's van Law zagen er heel oké uit. Het is goed dat zelfs de basis klappen die hij uitdeelt zijn aangepast want ik kan ze zo langzamerhand wel dromen. Trouwens, King en Yoshimitsu hebben er ook een boel bijgeleerd waarvan met name de zogenaamde Wall Hits erg strak zijn.
Sommige onderdelen in een level kunnen stuk waardoor je een tegenstander letterlijk ergens doorheen kunt slaan en dat ziet er fokking goed uit.
Sowieso ogen de meeste levels erg lekker en met name de Arena is te mooi voor woorden. Er lijken duizenden mensen om de kooi te staan die allemaal gerenderd zijn. Tenminste zo lijkt het want ze doen allemaal wat anders en ze zien er een beetje 3D uit. Het is in ieder geval een aangename verandering ten opzichte van het saaie gebitmapte publiek dat je meestal tegenkomt in sportgames. ◀



"Die heb ik geleerd uit Red Cat's Spookkasteel."



"Zo, en nou heb ik lekkere trek, dus geef op die Lion!"

PC

Bethesda Softworks / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.elderscrolls.com

SCORE 83

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

JAN

Morrowind is een gigantische RPG die grafisch en qua spelmogelijkheden overweldigt. Driewerf wauw!



MORROWIND

Morrowind; het klink als een natte scheet van iemand die net uit bed stapt maar het is in werkelijkheid een zeer diepe RPG én het derde deel in de Elder Scrolls serie.

Bij een RPG op PC denken we al gauw aan games als Diablo of Baldur's Gate. Aan een isometrische view waarbij je met een groep avonturiers op queeste gaat en je jezelf een muisarm klikt om alle monsters van het scherm te vagen. Morrowind is anders. Heel anders...

In dit derde deel van de Elder Scrolls serie kunnen liefhebbers zich opmaken voor een enorm groot en spannend avontuur, waarbij je zelf je eigen pad bepaalt. Vanaf het moment dat je je karakter hebt ontworpen ben je vrij om te staan en te gaan waar je wilt.

Je hoeft niet queeste A op te lossen alvorens queeste B vrijkomt, nee, je kunt op je eigen manier, in je eigen tempo de gigantische wereld van Morrowind verkennen.

Die wereld heeft heel wat te bieden. Honderdduizenden objecten, meer dan 300 NPC's waar je mee kunt praten, meer dan 500 magische spreuken die je kunt leren en 300 te verkennen kerkers. Dat kun je doen in je eentje of in opdracht van de drie gilden; Mages, Fighters en Thieves. Daarnaast zijn er ook guards die patrouilleren, een schaduwpolitie en adellijke houses die allemaal sneaky belangen vertegenwoordigen.

Kortom, genoeg ingrediënten voor complotten en intriges.

Verlaat je de stedelijk gebieden dan kom je in de wilde natuur en ook die zit tjokvol verborgen schatten, hongerige monsters en geheimzinnige avonturen waar je heel wat weekjes aan kwijt bent.

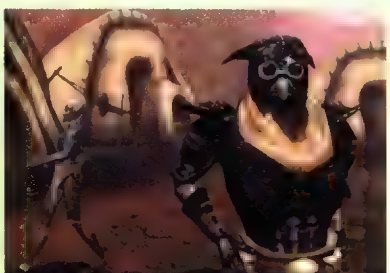
MORROWFORCE

Vorig jaar deed Morrowind al dienst als demo voor next gen videokaarten op diverse beursen. En wil je alle toeters en bellen van Morrowind in beeld krijgen, dan heb je toch zeker een Geforce 3 nodig.

Maar dan heb je ook wat; een overtuigende, voortdurend veranderende wereld waar regendruppels, lichtinval, een rijzende zon of angstaanjagende schaduwen voor een ook grafisch imponerend sprookje zorgen. Omdat je alles vanuit first-person ziet, heb je veel meer dan bij een schuin-van-boven bekeken gameplay, het idee dat je midden in de speelwereld én de actie zit. En of het nu een drukbevolkt marktplein in een stad betreft (die op zijn beurt weer uit verschillende districten bestaat), een zompig moeras, een ruïne verscholen in de mist, of een dichtbegroeid woud... steeds heb je het gevoel dat de wereld echt leeft. Het is allemaal veel minder statisch dan bij de meeste Diaboleske, Baldurieke RPG's.

(TE) OVERWELDIGEND

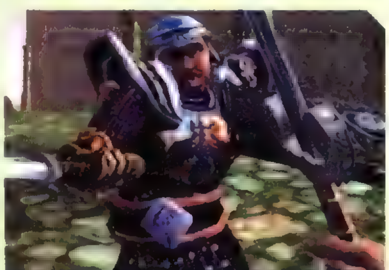
De ambitie zou ook wel eens Morrowind's enige achilleshiel kunnen zijn. De speelwereld is zo overweldigend dat je af en toe gewoon het overzicht kwijt raakt. Er zijn zoveel NPC's waar je tegen kan praten, zoveel werelden om te verkennen... en dat in een tijd dat veel gamers graag aan het handje worden genomen. Een verademing dus voor de liefhebbers maar de casual gamer wil misschien gewoon de laagdrempelige Diablo hack and slash. Ik ben echter zeer onder de indruk van dit spel. Zeker ook van de Morrowind editor die er voor zorgt dat zo'n beetje alles in de game aanpasbaar en beïnvloedbaar is. Zo kunnen gamers na het spelen van het spel nieuwe queesten bedenken, nieuwe items in de werelden verstoppen en noem maar op. De MOD makers staan al in de startblokken. Al denk ik eerlijk gezegd dat de gemiddelde 'Morrowinder' na dit gigantische avontuur eerst even op adem moet komen. ◄



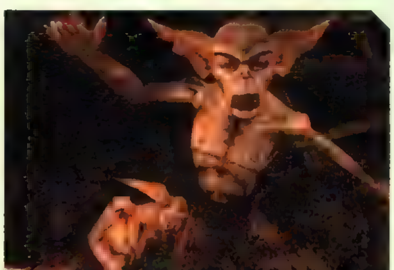
"Ze hadden echt gezegd dat hier de start van de Pod-races was."



"Vriend of vijand? Nou mannetje zeg op, hoe zit de orc in de steel?"



Zo, die heeft op zeker heel wat besmet Brits rundvlees gegeten!



"Kan ik er wat aan doen dat ik altijd alles goed in m'n oren knoop."



"Sinds Muriëlle in de PU heeft gestaan, durf ik niet meer aan de spiegel te vragen wie de mooiste in het land is."

Crystal Dynamics / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk
PLAYSTATION 2

SKATE

GRAPHICS	7	REPLAY	5	GAMEPLAY	7

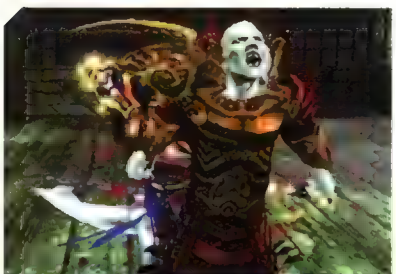
SCORE 66

Ondanks een handjevol sterke punten rammelt Blood Omen 2 aan alle kanten. Vampiertje Kain zuigt soms behoorlijk en dan heb ik het niet over bloed opslurpen.



BLOOD OMEN 2

Liefst zes jaar na Kain's debuut op de PSX mag deze vampier lekker weer zijn dingetje doen. Dit keer op big brada PS2.



Schouderduw is toegestaan, van achteren aanvallen is op zeker geel.



Nou dan kom ik nog liever de man met de hamer tegen.

Voor de newbies in het genre even het verhaal van Blood Omen in een notendop. Kain (beroep: vampier) is aan het eind van het eerste deel, Legacy of Kain: Blood Omen in een ravijn geflikkerd door the Sarafin Lord, leider van een menselijke militante groepering die het opnam tegen alle bloedzuigers die rondliepen in Nosgoth en omstreken.
Blood Omen 2 pikt de draad 200 jaar later weer op, wanneer Kain met behulp van een soort ondergronds verzet van overgebleven vampiers weer tot 'leven' wordt gewekt. Hij is bijna al zijn speciale krachten kwijt, evenals zijn machtige zwaard Soul Reaver en zint op wraak.

KOUDE KERMIS

Ik weet dat velen reikhalzend naar dit tweede deel hebben uitgekeken maar degenen die Blood Omen 2 blind kopen, zullen van een koude kermis thuiskomen. Al vrij snel gaat het namelijk mis in deze action-adventure game. Oké, 't ademt ook nu weer een beklemmend sfeertje uit maar zodra de gevechten in volle hevigheid losbarsten, dienen de eerste problemen zich aan.
Los van het feit dat ik me al vrij snel begon te storen aan de ontelbare hendels die overgehaald moeten worden en de even domme als eenvoudige puzzels, ergerde ik me zwaar aan de instabiele engine, die van 60 fps in rustigere omgevingen in één klap wist te kelderden naar zo'n 20 fps tijdens hectische battles. Soms gebeurde dat zelfs wanneer ik een onschuldig sprintje trok! En dan heb ik het nog niet eens gehad over de vele glitches. Wat een ramp! Zo zie je het ene moment niks voor je en hopla, daar loop je opeens



"Of het mijn schuld is dat je vader het met een stekelvarken heeft gedaan!"

met je bek tegen een muur aan. Als laatste minpunt vermeld ik nog de auto lock op tegenstanders, die erg irritant is wanneer je tegenover meerdere gasten komt te staan. Zo blijf je soms gelocked op een gast die al ligt, terwijl een andere gozert je vrolijk in je rug aanvalt zonder dat je er dan ook maar iets aan kunt doen. Zucht...

DONKERE GAVEN

Is het in Blood Omen dan alleen maar kommer en kwel? Gelukkig niet. Zo zijn daar de zogenaamde Dark Gifts, speciale gaven die Kain kan vergaren na het opzuipen van sommige vampiers. Hiermee kan hij bijvoorbeeld reuzensprongen maken, de geest van zwakke broeders overnemen en ook tegenstanders op uiterst gruwelijke wijze naar een andere wereld helpen.
De mogelijkheden die hij in het begin heeft (het opdrinken van bloed en één worden met mist om vijanden sneaky te grazen te nemen) zijn leuk maar gaan vrij snel vervelen. Gelukkig heeft ie redelijk wat moves die hij met z'n klauwen en later met verschillende wapens kan uitvoeren. Ook nu weer is het spraakgedeelte een lust voor het oor en ook al zijn de verdere sound effects niet al te nadrukkelijk aanwezig, ze leveren een prima bijdrage aan het beklemmende sfeertje.
Desondanks houd ik een uiterst onbevredigd gevoel over aan Blood Omen 2. Tip voor Crystal Dynamics: lever een game pas af als ie écht helemaal af is. Op deze manier benadelen jullie niet alleen de gamers, maar ook jezelf!

BLOOD OMEN 2 / XBOX

**Het verschil tussen de PS2 en Xbox-versie is nihil, alleen is de Xbox versie beduidend scherper en voller qua kleurenpalet.
De speciale powers van Kain zijn fraai (vooral verscholen in de mist iemands nek ongemerkt doorslicen!) maar het artwork en de omgevingen zijn minder mooi dan in Soul Reaver.
De sfeer is sterk maar soms loop je tijden door lege omgevingen en had ik - gezien de power van de Xbox - wel wat meer baddies voor mijn hoektanden gewild.
Eenmaal uitgespeeld zul je de game niet snel nog eens uitpluizen.
JAN**


NINTENDO
GAMECUBE
SUPER
SMASH BROS.
Melee
Cute characters.
Nasty injuries.
Life's a game

Smilebit / Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.smilebit.com/eng/game/gunvalkyrie — XBOX

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	5	64

Eerst Jet Set Radio Future maken en vervolgens met Gun Valkyrie op de proppen komen... Smilebit moet zich schamen voor deze middelmatige shootershit.



GUN VALKYRIE

Wat kan een mens zich vergissen. Sopten Jan en ik op de afgelopen E3 behind closed doors bijkans van onze stoeltjes bij de eerste beelden van Gun Valkyrie, nu ik de game gespeeld hebt, blijft er weinig van over.

Smilebit heeft met Jet Set Radio Future bewezen geinige spelletjes te kunnen maken; Gun Valkyrie is echter een mispeer. Waar en wat er precies fout is gegaan, kan ik niet herleiden maar op de E3 van vorig jaar maakte GK toch veel indruk op me. Ik kan me in ieder geval herinneren dat ik de immense hoeveelheid spinnen cool vond en het weidse landschap imposant. Misschien had ik destijds de drank van de nachtelijke Sony party nog niet verwerkt want als ik de game nu opstart, heb ik het idee dat ik te maken heb met een ander spel. Zowel de gameplay als de graphics ogen ongeïnspireerd. Wat nu coole spinnen? Saaie zooi is het. De juiste kwalificatie voor de actie op scherm is 'wel aardig'. En ik heb geen Xbox gekocht voor 'wel aardige' spellen. Ik wil baanbrekende stuff zien. Bill's baby kan het makkelijk aan.

KILLER BUGS

Het is in GV ergens in de 20ste eeuw en de mensen reizen rond met jetpacks en kunnen van planeet naar planeet skippen. Allemaal dankzij de skills van wetenschappers die de energie van de komeet Halley gebruiken. Vooral Dr. Hebble Gaten is er een kei in. Deze man verdwijnt echter op mysterieuze wijze aan het begin van het spel. Kort daarop gebeuren er meer vreemde dingen op de planeet Tir na Hog. De bol blijkt te zijn overladen met gigantische killer insecten. Lekker dan.
De Gun Valkyrie organisatie zendt meteen zijn twee beste agenten. Het betreft de lichte, wendbare Kelly en de zware, vet bewapende Saburouta. Bij elke missie kun je kiezen welke van de twee je inzet.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

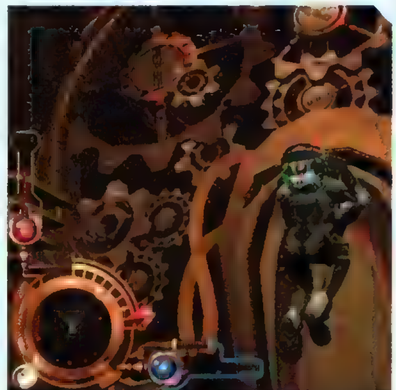
Waar Sega en Smilebit doorgaans bekend staan om hun vernieuwende en uitdagende gameplay, daar brengt GV je een partij stoffigheid uit den ouden doosch, dat wil je niet weten.
Third person action games zijn volgens mij al lang geëvolueerd voorbij het stadium van lopen, knallen, lopen, knallen maar in GV dien je stomweg missie na missie rücksichtslos vijanden weg te blasten. Soms binnen een bepaalde tijd, soms niet. Beetje Doom-achtig dus.
Was deze legendarische shooter echter nog scary door de donkere gangen en de weirde monsters, GV is net zo spannend als de vleeskleurige onderbroek van je oma. Je wordt echt niet bang van die saai vormgegeven spinnemansen en de zich steeds herhalende omgeving en ook de A.I. is te zwak om je echt te laten zweten. Als je een beetje goed oplet, blast je je zo door het spel heen. Daar komt nog eens bij dat de enige afwisseling van het knallen, het vliegen met het jetpack, slecht uitgewerkt is.

PRULLENBAK

De besturing van het jetpack is bijzonder tricky en dat komt door de manier waarop je de helden bestuurt. De boost geef je niet met de A-knop (die wordt niet eens gebruikt), maar met de schoudertriggers.
Door op de linker stick te drukken kun je een extra boost in een bepaalde richting geven. Tijdens dat drukken moet je de linker stick ook nog eens op een bepaalde richting op duwen. Mega gecompliceerd dus. En dat terwijl de omgevingen waarin jouw held zich bevindt, vol zitten met lastig te bereiken, soms zelfs zwevende platformen. Bedenk daarbij dat een valpartij in veel gevallen leidt tot een heel eind teruggaan in de actie.
Omdat de rest van de gameplay veel te weinig uitdaging kent, ga je je vervolgens binnen de kortste keren ergeren en dat is voor mij het sein een game met een flinke boog in de prullenbak te mieteren. ◀



Oeps, een noodstop. Gelukkig zit je altijd in de gordels.



Spring is in the air. Heerlijk lente.



Ach, dat deed Michael Jackson al in 1984 bij de opening van de Olympische Spelen.



Brrr wat een griezels. Nou dan trek ik nog liever een door het water opgezwollen dooie rat met blote handen aan z'n staart uit de regenpijp.

PLAYSTATION 2

Eidos / Ion Storm / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidos.com

SCORE 81

GRAPHICS 6 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

Deus Ex is eigenlijk al best wel een oude game dus wat dat betreft kan ie het prima vinden met de PlayStation 2.

BORIS



DEUS EX

Een van de beste PC games ooit, vindt zijn weg naar de PlayStation 2. Reden voor een feestje maar niet zonder enkele kritische kanttekeningen.

Kijk, hoe je het ook wendt of keert, Deus Ex is gewoon een van de beste games ooit gemaakt. Sommigen zeggen dat het beter is dan Half-Life en anderen...ehh hebben het niet gespeeld.
Dat is namelijk het probleem waar Eidos tegenop liep. Ondanks alle goede reviews, kochten toch relatief weinig mensen het spel en daarom proberen de Engelsen het nog eens een keer op de PS2. Misschien is het niet de beste combinatie. Een oude PC game op een "oude" console en de game ziet er dan ook niet echt fantastisch uit.
Maar daar gaat het niet om bij een klassieker als deze. Deus Ex is een game met diepgang en gameplay waar goed over is nagedacht. Iets wat je de laatste tijd weinig meer ziet. Zelfs op de next next gen consoles.

SLUIPEN EN SNIPEN

Bij Deus Ex draait het allemaal om J.C. Denton die in opdracht van een anti terroristische organisatie de ene na de andere gevaarlijke opdracht moet uitvoeren.
De truc zit hem in de verschillende mogelijkheden die je hebt om een missie uit te spelen. Bruut geweld, sluipen, snipen of je hersens gebruiken. Het kan allemaal in Deus Ex en het is op zo'n manier uitgewerkt dat het ook gewoon werkt op de PlayStation 2.
Eigenlijk is het vreemd dat niet meer games zo subtiel zijn opgebouwd want al het grafisch geweld daargelaten, qua gameplay voegen de nieuwe machines nog altijd bitter weinig toe aan het bestaande arsenaal aan games.

REPLAY

Deus Ex is een groot spel. Het zal je vele uren kosten om deze game uit te spelen en zelfs als je dat is gelukt, zul je het nog een keer willen proberen met minder of juist meer geweld. Ook het aangrijpende open einde maakt dat je het spel waarschijnlijk wel een tweede keer zult checken.
Het is opvallend hoe de characters op Danton reageren nadat ze een bepaalde indruk van hem hebben gekregen. Als je van een boel bloed tegen de muur houdt en als een beest tekeer gaat, zul je merken dat je niet bij iedereen even geliefd bent.
Overigens laat de uitwerking van een en ander nog wel eens te wensen over. Vooral de best wel saaie stukken waar je de hele tijd dezelfde soort missies moet spelen, gaan snel vervelen.

ONHANDIG

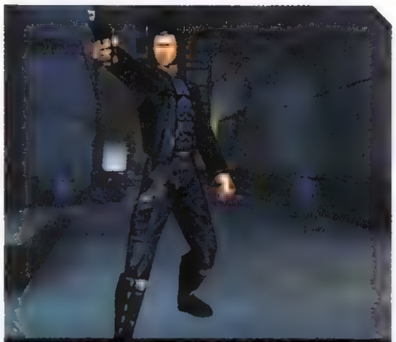
Nu Deus Ex 2 zijn opwachting gaat maken op de PC moeten PS2 bezitters het dus doen met de eerste versie. In principe is het goed voor de CV van Sony's console maar Deus Ex is toch echt wel een PC game in hart en nieren. Je ziet het aan de slechte graphics maar ook aan de besturing die op de PS2 een beetje onhandig aanvoelt. De donkere graphics maken het zowat onmogelijk om de game overdag te spelen op een TV want als de zon een beetje schijnt dan zie je helemaal niets meer op het scherm. Iets waar andere titels ook wel eens last van hebben trouwens.



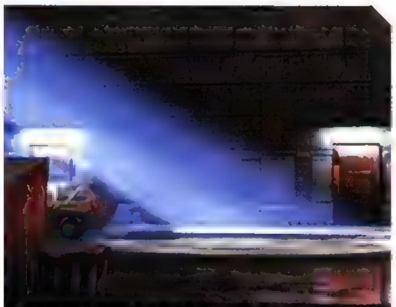
"Nou ja..., ik word compleet genegeerd! Zal ik eens BIERTJE roepen?"



Die health lijkt me niet helemaal up to date. Wat zeg je? Oooh, van mezelf.



"Iemand m'n ex gezien? Ik heb haar namelijk gemist...en nou wil haar weleens raken."



Jongens noch an toe, wat een prachtige lichtinval!



Kijk da's nou eens leuk om te zien; ingame motion capturing.


Koninklijke Marine
HIJ KIJKT NIET NAAR DE RADAR.
HIJ ZORGT DAT GEVECHTSVLIEGTUIGEN HUN WERK KUNNEN DOEN.
WETEN WAAR JE MEE BEZIG BENT. DE MARINE.

GAMECUBE

SCORE 88

GRAPHICS 10 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Luigi's lichtelijk teleurstellende spokenjacht is snel vergeten als je op overlevingstocht gaat in dit mooie, macabere en meer dan complete horroravontuur.



RESIDENT EVIL

Ik doe het niet vaak maar bij deze wil ik je vragen te stoppen met lezen. En wel nu meteen. Haal simpelweg Resident Evil in huis, sluit de gordijnen en maak je klaar voor hèt horroravontuur van je miserabele leventje. Alles wat je er vooraf over leest, beperkt namelijk je vermogen om dit traumatiserende meesterwerk in zijn volle verrotte glorie te ondergaan. En dat zou doodzonde zijn.

Je bent er nog? Oké, het is jouw PU. Als je me niet op mijn woord vertrouwt, moet je misschien nog maar even verder lezen. Twijfel je nog over de aanschaf van deze remake? Wellicht verwacht je niet meer dan een opgepoetste herhaling van het origineel voor de PSX? In dat geval staan je de nodige verrassingen te wachten als je het waagt de drempel van dit horrorhuis alsnog te overtreden. Want Shinji Mikami, het zieke brein achter RE, heeft het origineel slechts gebruikt als geraamte om een compleet nieuw terreurtripje aan op te hangen.

Sommige delen van het spel lijken exact nagebouwd van het origineel, terwijl andere juist compleet afwijken. Als je een identiek deel denkt de ontdekken, zorgt dit soms voor een bedrieglijk gevoel van veiligheid. "Oh, dit stuk herken ik, hier gebeurt niets", stel je vrolijk vast, terwijl het volgende moment een wanstaltig gedrocht door het raam komt razen om zijn rottende tanden in je nek te zetten.

Ook nieuw is het feit dat gedode zombies niet als vampieren voor de zon verdwijnen maar doodleuk blijven liggen. "Tof zeg, zo kan ik mooi onthouden waar ik wel of niet ben geweest", denk je, totdat je vol afgrijzen de werkelijke reden ontdekt waarom de ondoden het huis niet verlaten, haha (Jurjen laat een duivels lachje horen terwijl zijn kale hoofd 360° ronddraait).

Het is moeilijk om het exacte percentage vernieuwingen vast te stellen maar gevoelsmatig is zo'n 70 procent van de puzzels nieuw of in ieder geval flink aangepast. Daarnaast kom je een aantal vers verrotte vijanden te-

Capcom / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.capcom.com



JURJEN



"Betrapt jochie, handen boven de lakens, had ik toch gezegd?"



"Oké, Japans praten, dat verstaan die zombies niet."



"Sorry, ik dacht dat ik je er een plezier mee deed."

gen en gedragen ouwe madendragers zich vaak afwijkend. Een handjevol onontgonnen locaties en extraatjes maken het gevoel een nieuw avontuur te beleven compleet.

PLAAGGEEST

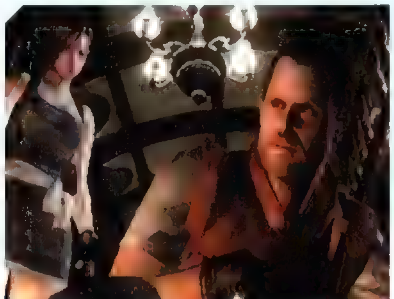
De graphics zijn van de onheilige grond af opgebouwd. Er zijn geen modellen of achtergronden gebruikt uit het origineel en ook de filmpjes (zowel realtime als FMV) zijn compleet nieuw.
De sterk verbeterde graphics leveren niet alleen een grote bijdrage aan de sfeer, ze komen ook de gameplay ten goede. Voor het eerst in de geschiedenis van Resident Evil smelten alle onderdelen van het spel samen. Spelfiguren, omgevingen en verplaatsbare objecten vormen één adembenemend mooi geheel.
Hoofdrolspelers en zombies lijken niet langer los van de achtergronden te staan en de oplossingen van puzzels worden niet direct weggegeven doordat je in één oogopslag kunt zien welk voorwerp je wel of niet kunt verschuiven.
De manier waarop de vooraf gerenderde omgevingen tot leven zijn gebracht verraadt Mikami's grote liefde voor technische hoogstandjes en sfeervolle details. Ventilators en bewegende bomen laten spookachtige schaduwen over de muren glijden, terwijl stoom en opstijgende warmte de lucht vertroebelen. Interactief water is nog nooit zo mooi in beeld gebracht, terwijl de grimmige kleuren, bevlekte muren en de alom krioelende insecten de onreine sfeer van het spel door je keel drukken.
De enige misser is het feit dat de scènes van realtime-filmpjes soms eventjes lijken te haperen, waardoor ze niet naadloos in elkaar overgaan. Een merkwaardige bug, die echter in geen verhouding staat tot de vele machtig mooie momenten.
In de meeste games zijn graphics ondergeschikt aan de gameplay maar in Resident Evil stelen ze de show. De levensechte beelden versterken de huiveringwekkende sensaties op een manier dat ik soms een korte pauze nodig had om mijn hartslag weer wat te laten dalen.
Waarschuwing: dit is geen avontuur voor spelertjes met een zwak gestel. Als je dus nog steeds nachtmerries hebt van de plaaggeest uit Bassie en Adriaan, kun je beter op spokenjacht gaan in Luigi's Mansion.

EEN SUBJECTIEF BEGRIP

De weinig instinctieve besturing kan voor sommige spelers een struikelblok betekenen. Zoals gebruikelijk draait je personage om zijn as als de Control Stick naar links of rechts wordt bewogen, terwijl hij of zij pas gaat lopen als je de Stick omhoog duwt. Ik ben waarschijnlijk niet de enige die hoopte dat Mikami inmiddels een logischer aanvoelende manier had bedacht om Chris en Jill door het huis te manoeuvreren, maar nee, we moeten het weer doen met deze klassieke kutbesturing.
Nu is "kut" natuurlijk een subjectief begrip, dat niet iedereen zomaar in de mond neemt. Nieuwkomers waarschijnlijk wel, zij zullen zwalken als manke zombies, botsend tegen ieder obstakel en moonwalkend tegen muren. Voor survival horror-veteranen als ikzelf voelt de besturing eerder als een welkom thuiskomen, zo'n schouderophalend gevoel van 'dat hoort er nu eenmaal bij'.
Natuurlijk had Mikami ons soepel als een slang door de kamers kunnen laten glijden vanuit een eerstepersoons perspectief maar dan waren we de heerlijk dramatische camerahoeken en het stuurgestuntel in panieksituaties kwijtgeraakt.
Een andere knieval voor authentieke waardes is de beruchte pauze die volgt wanneer een deur wordt geopend. Inderdaad, compleet overbodig gezien de snelheid waarmee de Cube spelgegevens kan lezen, maar volgens Mikami wegens artistieke overwegingen toch toegevoegd. Een optie om deze pauzes te kunnen skippen had het spel desondanks niet misstaan.
Verder is speltechnisch bijna alles bij het oude gebleven, al is 't wel iets gemakkelijker om je hoofd op je romp te houden dan gebruikelijk. De C-stick laat je bijvoorbeeld direct 180° draaien, waardoor je snel de benen kunt nemen als het je allemaal wat te gek wordt. Daarnaast worden verzamelde messen, granaten en batterijen automatisch gebruikt als afweer tegen opdringerige menseneters, met spetterende resultaten.
Jammer dat de eindbazen iets te eenvoudig met zich af laten rekenen, hun groteske uiterlijkheden doen anders vermoeden.

MIKAMI RULES

Resident Evil is absoluut de meest angstaanjagende game die ik ooit speelde, het bedorven neusje van de zalm op het gebied van intensieve spelterreur. Als regisseur van interactieve stuipentrekkers is Mikami de meester.
Dat bewijst hij bijvoorbeeld tijdens de nieuwe scène in het haaienbassin, echt een verschrikkelijk knap staaltje van zenuwslopen (de rekening van het traumateam is doorgestuurd naar Mikami).
Andere momenten waarop mijn hartritme naar nieuwe hoogtes werd gejaagd waren de botsingen met de Crimson Head zombies, mijn vrijages met de lieftallige Lisa (dat wil je niet weten) en een Indiana Jones-achtige verrassing.
God mag weten wat ons stervelingen bezielt om ons gemoed vrijwillig te laten geselen door onrustbarende omgevingen en brute schrikmomenten maar feit is dat ik me met deze prachtige uitvoering van Resident Evil uitstekend heb vermaakt. Het avontuur voelt compleet en duurt precies lang genoeg, waarbij de optie om de game met twee verschillende personages en op twee moeilijkheidsniveaus te doorlopen zorgt dat je niet snel bent uitgegriezeld.
Daarbij is Resident Evil door de bloedmooie spelbeelden ook nog eens de perfecte game om in je Cube te stoppen als je Xbox-minnende vrienden op bezoek komen. "Filmpje? Nee joh, dit zijn gewoon in-game graphics hoor." Vergeet vooraf niet goed te oefenen op de subtiele nuances van je duivelse lachje! ◀



"Hufter, stiekem je Gogo's naar voren schuiven, hé?!"



"Svjeet u misschvien een goethe logopedistjh?"



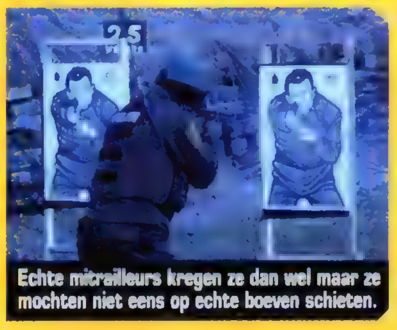
"Zullen we kleine zombietjes maken?"



Wat je allemaal niet tegenkomt als je de zolder opruimt.

■ UBI SOFT CANADA PRESS TOUR 2002

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.nl



Echte mitrailleurs kregen ze dan wel maar ze mochten niet eens op echte boeven schieten.

Een perstrip naar Canada om drie nieuwe Ubi Soft titels te bekijken, sla ik natuurlijk niet af maar toen wist ik nog niet dat er een heuse SWAT-training bij inbegrepen was.... Dienstweigeraar Jan doet verslag van mannen met baarden, ketsende kogels en de Metal Gear Solid 2 beater van 2002!

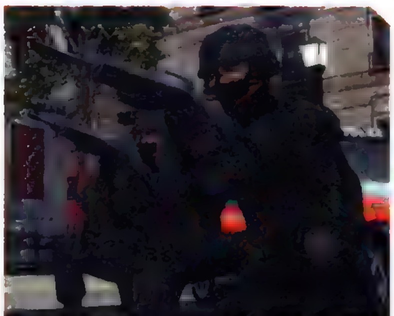
Zoals jullie hebben kunnen lezen in de Trip Bloopers van de retro-special in PU 100 gaat er tijdens game-tripjes regelmatig wat mis. Zo ook tijdens mijn trip naar Montreal, Canada. Had Ubi Soft coryfee Marcel Keij al lang zijn overdreven grote koffer van de band geplukt, mijn tas schitterde door afwezigheid. Ik zag honderden koffers voorbij gaan maar geen Orc-groene plunjebaal. Vervolgens werd mijn naam omgeroepen en werd me in een kantoortje verteld dat mijn tas tijdens de tussenstop te Parijs was blijven staan. Lekker dan! Zeker omdat het in Montreal slechts 2 graden Celsius was, het af en toe sneeuwde en mijn jas in die tas zat. Met slechts mijn handbagage en een pesthumeur werd ik afgeleverd bij het vier sterren hotel waar we vijf dagen zouden vertoeven.

UBI SOFT'S SUPERTRIO

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD, SPLINTER CELL EN XIII

■ RAVENSHIELD





Schele SWAT-commando's mikken altijd op de middelste boef.



Het is weliswaar een bank maar deze heren komen geen geld storten.



Lezers pas op! Bukken!



Anderen proberen juist uit te breken...

Mijn slechte humeur verdween de volgende dag als sneeuw voor de zon toen we door een goedlachse PR dame van Ubi Soft werden rondgeleid en de nieuwe Rainbow Six (Raven Shield) werd gepresenteerd. Raven Shield is officieel het derde deel in de Rainbow Six serie en heeft dus niets met Ghost Recon te maken. De titel komt met de bekende SWAT team gameplay ondersteund door een spannende Clancy verhaallijn.
Tom Clancy is nog steeds betrokken bij alle games waar zijn naam boven prijkt. De auteur verdient tegenwoordig volgens mij meer geld aan Ubi Soft dan aan zijn eigen boeken. Er is een heuse ghostwriter die de Clancy stijl imiteert, een verhaal schrijft voor een game en Clancy voert vervolgens wat aanpassingen door. Wat een job!

LOOKS

De nadruk die men tijdens de presentatie op de verhaallijn legde, ging mij persoonlijk wat te ver. Het gaat toch om de SWAT teamplay en het uitschakelen van terroristen en daar win je geen Pullitzer prijs mee. Voor Raven Shield zijn behoorlijk wat veranderingen doorgevoerd. De belangrijkste is het gebruik van de nieuwe Unreal technologie. De Unreal Warfare engine wekt RS tot leven en daardoor ziet de game er, zeker in vergelijking met Rogue Spear, meteen tien keer beter uit. Vervolgens pasten de techheads van Ubi de engine aan met allerlei leuke snufjes. Zo is daar een 'blur'-effect dat optreedt op het moment dat je een snipergun gebruikt. De randen van je vizier zullen, net als in real-life, waziger ogen.
Door de technische toeters en bellen is tevens het gebruik van een heat goggle mogelijk. Alleen bepaalde gespecialiseerde teamleden kunnen zo'n gadgetbril dragen waardoor ze baddies door muren en deuren heen kunnen spotten. Een spectaculair effect en enigszins vergelijkbaar met de X-ray gun van Red Faction

DEUR OP EEN KIERTJE

Ook inhoudelijk zijn er behoorlijk wat aanpassingen te bespeuren. Kon je vroeger een deur alleen opentrappen of dichtsmijten, nu kun je een deur ook op een kiertje



Niet alleen met Orcs maar zelfs met een mitrailleur in z'n hand, weet Jan z'n gezelschap te vervelen.

openen. Net genoeg om te zien of de kamer bevolkt is met schietgrage baddies. Via je scrollwiel zet je de deur op een kiertje, waarna je een granaat naar binnen gooit en in no-time de kamer 'verovert'. Daarnaast is er een scheutje vreedzaamheid aan de game toegevoegd. Wanneer terroristen zich overgeven, kun je ze boeien waarna ze je niet meer tot last zijn. Iedere bivakmuts doorzeven is dus niet perse noodzakelijk.
Voorts zorgt een verbeterde A.I. ervoor dat de terroristen niet langer sitting ducks zijn die op alles schieten dat beweegt. Terroristen reageren op geluid en jouw acties en kennen verschillende gedragingen. Sommigen vechten zich liever dood, terwijl anderen hun wapens weggooien als ze outnumbered zijn. Daarnaast bevinden de bad guys zich nooit op vastgepinde plaatsen. Zat boefje A in de tweede missie op het balkon, dan kan datzelfde boefje nu wel eens achter een archiefkast verscholen zitten.
Raven Shield staat in de planning voor dit najaar en zal voorlopig alleen op PC uitkomen.



"Kom maar van 't toilet schat, ik meende het niet, die snor staat je best goed."

SPLINTERCELL

Na deze presentatie was het lunchtijd en propte met name de Italiaanse gamejournalisten zich onbehouwen vol met broodjes, muffins en toetjes.
Nog na-boerend werden we opgetrommeld voor de volgende presentatie; die van Splinter Cell.
Splinter Cell is een game die ontworpen is voor de Xbox en ook op PC uitkomt. PS2 en NGC versies zijn mogelijk maar allerminst zeker. Splinter Cell is een stealth action game en vertelt het verhaal van Sam Fischer; ex-Navy Seal, excommando, full-time Spec Operative. In third-person bekijk je de (speel)wereld van Sam.
De makers hebben zich bij het ontwerpen duidelijk laten inspireren door twee games: de onvermijdelijke Metal Gear Solid serie en Thief 1 & 2. Je begrijpt dat ik meteen mijn oren spitste.

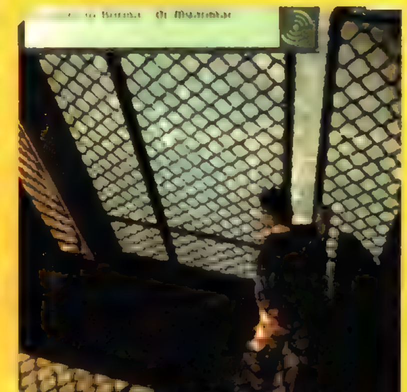
STEALTH ACTION

De gameplay van Splinter Cell bestaat voornamelijk uit stealth en daar lust ik persoonlijk wel pap van. De game treedt nadrukkelijk in de voetsporen van Metal Gear. Ook Sam moet zo lang mogelijk ongezien blijven en probeert zijn vijanden zo geruisloos mogelijk uit te schakelen en kan daarbij een reeks spectaculaire moves uithalen.
Sam is een lenige rakker, hij beklimt hekken en regenpijpen en slingert langs dakgoten, kabels en elektriciteitsdraden als Bassie en Adriaan in hun hoogtijdagen (zo'n 100 jaar terug).





Sta daar nou niet te staan man, haal snel die plant weg!



Of is 't our man in Haringhuizen.



Je moet maar bang zijn voor wandluizen.



Het was elke ochtend weer een verrassing hoe laat dat Franse bakkertje open ging en Sam van heerlijke warme croissants kon genieten.

Op die manier kun je de traditionele routes mijden en guards ontwijken.
Maar er is meer; zo kun je van A naar B roetsjen via een kabel (denk aan Project IGI) en je dan vlak voor landing laten vallen boven een bewaker. Daarnaast kun je abseilen van een gebouw, schuin hangend je gun trekken en in de lucht een vijand om zeep helpen.
Het orgasme werd bij menig journalist bereikt toen Sam een split jump maakte.
Dat is een sprong in de lucht in een smal steegje of in een gang. Vervolgens plaatst Sam zijn benen tegen de muren en staat hij boven de ruimte à la Jackie Chan te wachten op een guard die nietsvermoedend onder zijn kruis doorloopt. Of een guard Sam ook in zijn scrotum kan knallen is niet bekend.

THIRD THIEF

Ook Thief vormt een inspiratiebron voor Splinter Cell en dat zien we direct terug in de lichtmeter. Sam is minder zichtbaar wanneer hij zich in de schaduw voortbeweegt. Hoe feller je lichtmeter uitslaat, hoe beter zichtbaar je bent.
De schaduwwerking wordt echt fenomenaal weergeven door fantastische graphics. Draaiende ventilatoren vormen prachtige real-time schaduwen waarin Sam zich verbergt. Je kan ook lichtknopjes omzetten waardoor ruimtes donker worden.
Zoals het een goede sneaky Spec Op betaamt, heeft Sam de nodige gadgets in zijn rugzak. Moest Garrett het doen met een cameraoog, Sam schiet een sticky camera op een muur om de achterliggende gang via een monitor te scouten. Datzelfde cameraatje doet dienst als alarm waarmee guards afgeleid, dan wel gelokt worden. Een vibercam is dan weer een minuscuul klein cameraatje op een buigzame draad die je onder deuren en in kieren steekt.
Mjammie. Dit zou zo maar eens de eerste, echte Metal Gear Solid 2 beater kunnen worden.

KNALLEN MET GUNS

Na dit harde werken werden we 's avonds getrakteerd op een traditioneel houthakkersmaal bij een eikenboomsiroop kwekerij in de bergen. Gastheer was een bul met een gigantische baard die ons bonensoep (plffrt), gehaktbrood, eikensiroop, omelet en gerookte hammen voorschotelde. Heel apart.
Iets minder geslaagd was de hypervrolijke violist die als een Muppet door de zaal huppelde en ons probeerde te amuseren met authentieke folkmuziek.
Heel apart was ook de volgende ochtend toen we een heuse SWAT training kregen. Journalisten en echte wapens... het is alsof je kleuters in de Ikea ballenbak zet: ze worden gek! Vooral de Duitsers, Italianen en Scandinaviërs liep het kwijl uit de mond toen ze met echte machinegeweren mochten schieten.
Persoonlijk hanteer ik liever een middeleeuwse Orcbijl maar het moet gezegd worden, knallen met een echte mitrailleur is toch een bijzondere ervaring en heel wat minder makkelijk dan het omgaan met guns in een game. Gelukkig maar. ◄



"Hmmmm, een kraampje met de krant van morgen; verdacht...."



"Schaduwen op 't behang, daar kon ik vroeger niet van slapen."

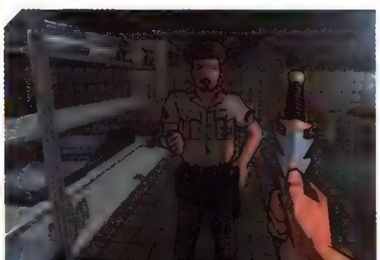
XIII



■ Die middag kregen we de laatste game te zien; XIII. Deze game is gebaseerd op een beroemde Franse strip die in België, Frankrijk en in het Frans sprekende deel van Canada behoorlijk populair is. XIII is de naam van een held die wordt gezocht voor de moord op de president. Het verhaal zit vol complottheorieën en X-files achtige doofpotpraktijken. Heerlijk.
De game is een first-person shooter met stealth elementen maar komt in een cartoony jasje. Ubi Soft steekt hiermee zijn nek uit want een FPS met Cell Shading graphics heb ik nog nooit gezien. Het uiterlijk van het spel is dus even wennen en doet denken aan de Jet Set Radio graphics. Toch kent het spel geen kiddy sfeer, mede dankzij de volwassen en erg spannende verhaallijn.
Tevreden over wat Ubi Soft dit najaar voor ons in petto heeft, reisden we terug naar ons hotel waar inmiddels mijn tas was aangekomen. Kon ik eindelijk die geleende Rayman sokken en dat Hyperquest boxershort uitdoen.... ◄



Toch verwacht je eerder een stelletje inline skaters.



Een echt wegwerp mes, kun je na één keer gebruiken weggooien.



Kiddy uiterlijk maar dat maakt deze actie er niet minder gemeen om.



Veiligheid voor alles: elektrische stoel mèt brandblusser in de buurt.

MYST 4 & 5?

Zitten de meeste Amerikaanse gameontwikkelaars, hutje mutje - gescheiden door grijze wandjes - tegen elkaar gepakt, het kantoor van Ubi Soft in Montreal ademt een sfeer van vrijheid en creativiteit.
Het statige oude gebouw, voorzien van krakende houten vloeren, biedt plaats aan vele developerteams, die aan meer dan 25 projecten (lees games) werken. Onder die projecten ook Myst 4, zo bleek toen ik een blik in een geluidsstudio wierp en een soundengineer bezig zag met muziek onder adventure-achtige beelden.
Voordat ik terug werd gefloten, zag ik nog net beelden van een perkamenten rol, een brandende kaars en een vreemde machine. Myst ingrediënten bij uitstek, me dunkt!
Mijn vermoedens werden nog eens bevestigd toen een niet nader te noemen Ubi Soft medewerker zich liet ontvallen dat ook deel 5 in de pijplijn zit. Al is officieel nog niets bekend of bevestigd, wij weten inmiddels genoeg...

PC — Black Cactus / Microids / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.warriorkings.com

SCORE **89**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Warrior Kings lanceert zichzelf in één keer naar de eredivisie van de strategygames. Het moet raar lopen als we deze game niet in de eindlijstjes van 2002 terugzien.



JAN



WARRIOR KINGS

Warrior Kings is een 3D RTS die eindelijk de teugels van de speler eens wat laat vieren. Speel je goed, kwaad of een beetje er tussenin?

Warrior Kings is wat we noemen een 'sleeperhit'; een game die uit het niets over een breed front scoort met 'game of the month' onderscheidingen en cijfers in de hoogste regionen. Ook J.J. was twee nummers geleden al erg enthousiast over deze titel.
Vonden velen van jullie de Warrior Kings poster bij PU 100 misschien niet de fraaiste (ik had ook liever Carmen Elektra in string), de game is daarentegen voor strategy fans verplichte kost, sterker, dit zou aan het eind van dit jaar wel eens een van de beste strategiegames van 2002 kunnen blijken te zijn. Waarom? Omdat de game de speler behoorlijk vrij laat in zijn doen en laten. Daarbij is de 3D engine een technisch hoogstandje die het spel een filmische injectie geeft, dankzij de vrije - en zeer ver reikende camera.

GOED, SLECHT OF SLIM

Zoals je hebt kunnen lezen in de preview van mijn zeer gewaardeerde collega Jan Johan Belderok Jr. kun je in Warrior Kings drie rassen kiezen: de Celastians (de nobele, godvrezende ridders), de Pagans (duivelaanbidders, demonen en mensenofferaars) en de Renaissance fractie (de slimmerikjes).
Leuk is dat je pas na een tijdje een van deze drie kiest én dat je dat zelf in de hand hebt.
Je kunt zelfs als slechterik later de kant van de Celastians kiezen, al is dat natuurlijk omslachtig.
De Celastians hebben de hulp van priesters en god himself, de Pagans kunnen rekenen op monsters en zwarte magie en de Renaissance luitjes steunen op buskruit en ander explosieven. Je kunt als Pagan of Celastian ook een deal maken met de Renaissance ridders zodat je hun techniek kunt gebruiken. Wil je echter ten volste profiteren van alle eenheden én powers die bij je ras horen (bijvoorbeeld Engel Michael die vanuit de hemel de Celastians een handje toesteekt) dan dien je geen allianties te sluiten.

MIDDELEEUWSE MIX

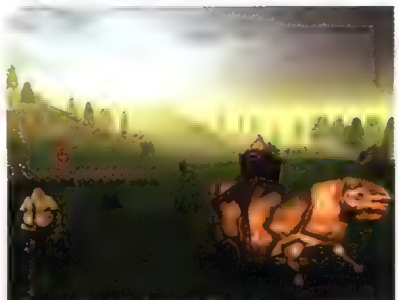
Centraal in het spel staat de strijd tussen goed en kwaad; prachtig verbeeld middels enorme veldslagen. Formaties zijn hier van zeer groot belang net zoals de diversiteit van je legers. Alleen maar grote, sterke bullen trainen heeft geen zin.
Hierdoor is Warrior Kings een van de weinige RTS games waarbij het tank rush element nagenoeg uitgebannen is. Een goede mix van infanterie, cavalerie en bestormingtroepen is van wezenlijk belang voor het slagen van je bloody battle.
En het blijft niet alleen bij hakken in een moerassig weiland, ook het bestormen van kastelen en stadsmuren of het in puin leggen van complete nederzettingen staan op je Middeleeuwse fantasy-menu.

3D

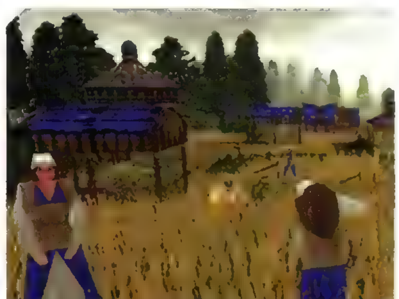
De 3D wereld van Warrior Kings is niets minder dan overweldigend. De settings zijn enorm groot en wanneer je die vlakten ook nog eens langzaam gevuld ziet worden met enorme aanstormende legers, is het genieten geblazen.
De camera is daarbij absurd uitzoomen inzoombaar. Zo kun je tot bijna van boven de wolken de slagvelden aanschouwen of inzoomen tot een individuele, houthakkende dorpsbewoner. Daarnaast is het roteren en 'tilten' van het scherm kinderlijk eenvoudig. Je kunt in ieder gewenste view je legers en hardwerkende onderdanen aanschouwen.
De look van de game is een aparte maar weet zeker te overtuigen. Van heel dichtbij zien de eenheden en de gebouwen er misschien wat hoekig uit maar zo zul je het spel toch nooit spelen. Schuin van boven, ziet alles er als een plaatje uit.
Het is bijna onwaarschijnlijk hoe Black Cactus de bedrijvige dorpen en kastelen met werkende arbeiders, hout sprokkelende onderdanen en enorme legers tot leven heeft gewekt. Een koninklijke game, dit Warrior Kings. ◄



"Vorige keer met m'n dronken kop tegen een lantaarnpaal gereden."



Zeer gewild als lastdier: de olineuspaardnijldaris.



Pas maar op dames. We weten wat er kan gebeuren als het gras twee kontjes hoog is...



"Vrouw ik ga nu echt die ronde wielen bestellen; de stront zit achter m'n ogen!"

A2M / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com — GAME BOY ADVANCE

JURJEN — GRAPHICS 5 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 4 — SCORE 30

Onlangs ging in de VS de computergeanimeerde film Ice Age in première. Zoals gebruikelijk wordt tegelijk met zo'n film een vrachtlading merchandise op de markt gekiepend, waaronder steevast ook een of meer videogames.
In de film trekken vier wollige wezens door de ijstijd om een mensenjong te redden (een soort Mowgli on ice dus). In het spel voor de GBA kun je met twee van deze beestjes spelen: een mammoet en een, jawel, sabeltandeekhoorn.
Voor de gameplay hebben de ontwikkelaars van Ubi Soft geen beroep gedaan op hun creativiteit maar op de Super Mario-reeks. Werkelijk alle spelsituaties in Ice Age heb ik eerder met Mario doorlopen, geen enkel idee is nieuw of verrassend.
En dan is de uitvoering ook nog eens belabberd. De mammoet komt niet prettig los van de grond. Om over een hindernis rechts van je te jumpen, moet je na het springen heel even wachten voordat je naar rechts drukt, anders spring je ertegenaan. Het maakt het lastig om lekker verder te stuiteren.
Van de levels met het knaagdier werd ik ook niet warm of koud. Omdat het speelveld automatisch naar rechts schuift, moet je stevig doorlopen om niet uit beeld gedrukt te worden, wat door het saaie levelontwerp al snel frustrerend wordt.
Het uitspelen van Ice Age is een koud kunstje. De game kent slechts tien korte levels, die je met een onbeperkt aantal levens afwerkt en dat lukt je waarschijnlijk wel binnen een uur of twee.


ICE AGE

Namco / Columbia tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com — GAMECUBE

JURJEN — GRAPHICS 2 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 5 — SCORE 35

In Smashing Drive speel je een taxichauffeur die probeert z'n klanten zo snel mogelijk naar hun bestemming te krijgen, waarbij je het immer trage stadsverkeer mag passeren met ruig racewerk en spectaculaire sprongen. Dat klinkt als Crazy Taxi maar in Smashing Drive is het taxi-verhaaltje niet meer dan een flauw excuus om de actie aan op te hangen. Zo kun je je klanten niet eens daadwerkelijk oppikken en ben je evenmin vrij om routes te bepalen. Beschouw Smashing Drive daarom liever als een doorsnee A-naar-B-racer met een buitengewone nadruk op power-ups en short-cuts.
Bij deze wil ik Namco feliciteren voor hun lef om qua beeld en geluid het slechtste te leveren dat ik tot nu toe op de GameCube heb mogen ervaren. Mijn eerste speelbeurt heb ik zelfs hardop moeten lachen om de N64-achtige graphics, de waardeloze muziek en het gebrek aan geluidseffecten.
Daarna raakte ik vreemd genoeg wél een avondje verslaafd aan de sensatiegerichte gameplay. Als je de shortcuts een beetje weet te raken, veranderen de races in reeksen van razendsnel aaneengeschakelde stunts, waarbij de slechte graphics nog nauwelijks hinderen.
Helaas is de fun alweer voorbij voordat je goed en wel begonnen is, mijn loopbaan als taxichauffeur vond reeds na een uur of vier raggen een onbevredigend einde.
De cult-aanhang van San Fransisco Rush zou dit spel eens kunnen huren, de rest weet wel beter.


SMASHING DRIVE

Irrational Games / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.myfreedomforce.com — PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 84

De meeste games over striphelden (met Spiderman op de PSone als uitzondering) zijn niet om over naar huis te schrijven. Batman Dark Tomorrow en Spiderman The Movie zouden daar wel eens verandering in kunnen gaan brengen maar eerst is er Freedom Force.
Deze PC game komt echt als een verrassingsaanval van Marsmannetjes uit de hemel suizen. Krijgen we bij de meeste EA games een marketing- en reclamecampagne voor de kiezen waar Loeki de Leeuw nog onder bezwijkt, Freedom Force komt uit het niets... en is super leuk!
Met een groepje comic superhelden in een game die speelt als een groot stripverhaal, bestrijd je het kwaad in fonkelende, cartoony 3D. Geen Cell Shading maar een echte 3D wereld waarbij alles simpel doch doeltreffend én met de juiste sfeer is weergegeven. De SMACK! en BLAM! illustraties die tijdens de battles in beeld komen, maken de humoristische sfeer helemaal af.
Het leuke is dat de hele wereld interactief is en je lantaarnpalen, schoolbussen, brokken steen, auto's en nog veel meer kunt gebruiken in je strijd tegen het kwaad. Het spel kan je zowel in real-time als turn-based spelen en dat maakt het voor iedereen lekker speelbaar.
Alles waar je altijd over las in oude Marvel Comics kun je nu eindelijk zelf doen, met nagenoeg geen beperkingen. Wauw!


FREEDOM FORCE

Namco / Contact Data / 076-5484848 / www.pacmanworld2.com — GAMECUBE

JURJEN — GRAPHICS 5 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 50

Ik ben verslaafd aan interactieve sprookjeswerelden.
Zo, dat is eruit! Natuurlijk is mijn verslaving niet mijn eigen schuld maar die van de Nintendo-dealers die mij midden jaren tachtig zonder waarschuwing aan spellen als Super Mario Bros en Legend of Zelda hielpen.
Van die spellen waarin je een wereld vol onzekerheden en verantwoordelijkheden achter je kunt laten, om de held uit te hangen in een prachtig oord vol hanteerbare uitdagingen. Sindsdien kan ik niet meer zo goed aarden in de "echte" wereld en heb ik regelmatig een nieuwe dosis Nintendo-avontuur nodig, liefst een tikje sterker dan de vorige.
De laatste maanden begin ik wat ontwenningsverschijnselen te vertonen. Want het is alweer een tijdje geleden dat ik mijn avontuur in Paper Mario heb voltooid en Luigi's Mansion was wat te kleinschalig om mij bevredigd achter te laten. Waar blijft mijn fix, Nintendo? Mario, Link, ik heb jullie nodig!
Uit pure nood heb ik mijn heil gezocht in Pac Man World 2 maar ik vond er niets waar ik blij van werd. Een onevenwichtig excuus voor een platformgame, dat is het, met ook nog eens een weinig coöperatieve camera.
Blijf hier verre van, mijn lotgenoten! Nintendo-junks als wij laten zich niet zoethouden met een bitterkoekje.


PAC-MAN WORLD 2

PC

SCORE 88

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	8

SoF II is een hele lekkere en bloederige shooter die het uiterste van je PC vraagt. Dankzij de vele levels én de mission generator blijven de kogels maar komen.



SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

De meest gewelddadige shooter aller tijden heeft zijn sequel. Huurling John Mullins is terug in Soldier Of Fortune II. Bel de bloedbank maar vast voor een paar nieuwe zakken...

Het is weer tijd om bloed te vergieten. De speler alias John Mullins reist als huurling voor 'The Shop' de aardkloot rond om terroristen uit te schakelen. Deze boefjes hebben een biologische virus in handen en dreigen de Westerse wereld ermee te terroriseren. Dat kan natuurlijk niet; en zoals het een goede patriottistische Amerikaan betaamt, komt Mullins gun-ho stijl in actie. De gameplay bestaat uit heerlijk ouderwets knallen waarbij divers en fraai schietgerei je terzijde staan. Deze keer speelt 'lawaai' een belangrijkere rol, daar je niet alle missies met blazing guns kunt voltooien. Soms zul je moeten sneaken en met een pistool met demper of mes je tegenstanders geruisloos moeten omleggen.
Een andere keer neem je plaats in een helikopter en kun je vanuit de lucht de bad guys op de grond aan flinters ratelen.
De game kent de nodige scripted events zoals rijdende of vliegende voertuigen, in de afgrond stortende jeeps en de nodige ontploffingen om de missies up te spicen. Echte revoluties in gameplay zijn er niet maar op het gebied van A.I., in beeld gebracht geweld en graphics legt Raven de lat behoorlijk hoog.

BLOEDERIGER

Het originele Soldier Of Fortune zorgde voor nogal wat ophef. Als huurling John Mullins kon je met de precisie van een chirurg gaatjes in de oorlelletjes van je vijand schieten. Ook complete onderbenen wegmaaien of een maag openrijten was in SoF een regelmatig terugkerende bezigheid.
Juist door dit controversiële karakter heerste er rond het origineel een flinke buzz. Dat de mannen van Raven er nog een schepje - of beter gezegd een kruiwagen – bovenop zouden doen, was dan ook te verwachten.
Het is een bloederigere bende geworden en je kunt nog preciezer je vijand over de kling jagen. In totaal zijn er 32 verschillende painzones en 16 zijn muteerbaar. Denk aan het wegschieten van een arm, pink, oor, oogkas, been of compleet hoofd.
Met een welgemikt schot, kun je bijvoorbeeld de helft van iemands schedel er af schieten, waarbij je diens hersens gewoon ziet zitten. Ook het darmkanaal wordt ontbloot met geplaatste kogels in de maagstreek. Een granaat of een raket maakt in één keer korte metten, waarna je getrakteerd wordt op een rode explosie van rondspattende bloedklodders, stukken vlees en botsplinters. Eet smakelijk, overigens.

Raven Software / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.SoFII.com



JAN



"Dan moet je maar niet het bloed onder m'n nagels vandaan halen! Hahaha"



"Voor platvloers plezier, koop je bloedworst en bier. Hahaha"

Sowieso is er veel aandacht besteed aan sterfscènes van de baddies. Ze schreeuwen het uit van de pijn, grijpen echt naar de plaats waar je ze raakt en lazeren vol theater van bruggen en balkons af, al ontkomen we ook deze keer niet aan mannetjes die half in de muur blijven steken of in de lucht blijven hangen.

BLOEDMOOI

SoF II vraagt het uiterste van je systeem. De graphics van de game zijn dan ook bloedmooi. Tenminste op de meeste fronten. Auto's en ander voertuigen zien er nog steeds uit als kartonnen dozen met vierkante wielen. En ook vind ik dat er over sommige levels een grauwe waas hangt.

Daarentegen zijn de personages bijzonder fraai in beeld gebracht en lijken de slechteriken niet of nauwelijks op elkaar. Door te variëren met baardjes, tatoeages, zonnebrillen, petjes etc, heb je steeds het gevoel een unieke baddie te hebben geperforeerd.

Bovendien zijn de bewegingen en de A.I. zeer realistisch. Wanneer de bad guys je benaderen, zullen ze jou in diverse gevechtshoudingen, al bukkend tegemoet komen, dan weer schuilend, zich terugtrekkend of om versterking roepend. Daarnaast zetten ze alarmen aan, schreeuwen ze naar elkaar, verstoppen ze zich of wisselen van plaats. Wanneer ze ammo verwisselen, zoeken ze dekking alvorens ze je weer trachten te vinden om neer te schieten. Indrukwekkend.

Nog indrukwekkender zijn sommige levels waarbij vegetatie een rol speelt. Zoals de jungle levels waar je door het hoge, op de wind wuivende gras kruipt. Dit is echt subliem vormgegeven en heb ik nog nooit eerder in een game gezien. Wel jammer is de terugkerende mist die de game gebruikt en de absurd hoge systeemeisen die het spel vereist. Wil je een beetje genieten dan heb je minstens een Pentium 700 of 800 nodig met stevige hardware aan boord. Met minder moet je zoveel uitzetten dat er veel verloren gaat van de grafische pracht van het spel.

BLOEDLANG

Wat echt voor SoF II spreekt, is de lengte. Er zijn tien missies verdeeld over zestig levels dus eventjes snel uitspelen is er bij deze game niet bij. Double Helix is sowieso langer dan het origineel en die was al behoorlijk van lengte. Dat is wel weer eens lekker na de tendens van de laatste tijd (RTCW, Max Payne).

Wanneer je de game hebt uitgespeeld, zijn er natuurlijk nog de verschillende moeilijkheidsgraden, maar interessanter is de Random Mission Generator. Deze stelt je in staat een aantal basic gegevens in te voeren – soort missie, terrein, tijdstip, wapens, vijanden - waarna er random missies door de game zelf worden aangemaakt. Met even voor het slapen gaan een paar op zichzelf staande singleplayer levels afwerken als aantrekkelijk resultaat.

Je kunt dus in wezen tot Sint Juttemis door blijven spelen, hetgeen SoF II gigantisch lang houdbaar maakt. Uiteraard zijn de random gecreëerde levels niet zo fraai en met net zoveel smaak in elkaar geknutseld als die in de singleplayer campagne. Ze zijn redelijk standaard maar vormen desalniettemin een behoorlijk extraatje.

Tot slot zijn er diverse Multiplayer modes, iets dat door de fans massaal werd geëist en waardoor de game ook vertraging heeft opgelopen. Ook online zal er dus weer heel wat bloed vergoten gaan worden, hetgeen SoF II tot een zeer complete en succesvolle package maakt. ◀



"Hier helpt ook een doekje voor het bloeden niet meer. Hahaha"

BLOED AAN DE MUUR

Was SoF al vrij bloody, bij deel twee hebben de makers er nog meer liters rode lichaamssappen bij gegoten. Diegene die de rondspattende bloedklodders liever niet over hun monitor zien druipen, kunnen in het begin van het spel het 'gore' gehalte naar eigen voorkeur instellen. Sterker, je kunt zelfs het bloed uitzetten en locken met behulp van een heus password.
Meer een formaliteit dan dat deze optie in de praktijk echt gebruikt gaat worden. Alhoewel, voor al die fraggende dertigers met koters biedt deze toepassing misschien uitkomst.



"Ik hoor wel wat maar ik zie niks en daar word ik bloednerveus van. Hahaha"



"Tjonge jonge, wat een watje, nou aan aanstellers heb ik toevallig een bloedhekel! Hahaha"



"Nou krijgen jullie 't pas echt bloedheet hè? Hahaha"



"Die gaan op zeker naar beneden... met een bloedvaart. Hahaha."



"Niks persoonlijks hoor, sterker, ik kill je met bloedend hart. Hahaha."

10 JAAR VOBIS®

WWW.VOBIS.NL

DE MACHT VAN ECHTE MEGAHERTZEN

De Processor (CPU) is het hart van elke PC. Hoe sneller dat hart klopt en hoe beter hij de onderdelen van de PC aanstuurt, hoe meer plezier er aan die PC te beleven valt. Want dat is wat telt. Gamen, Internetten, Foto's en Video's bewerken: dit alles wordt fun als de Processor je de macht van Echte Megahertzen geeft. Bij een Highscreen PC met een Intel® Pentium® 4 processor ben je ervan verzekerd dat je die Echte Megahertzen ook ECHT tot je beschikking hebt. De MegaHertzen die je koopt zijn de MegaHertzen die je krijgt. En daarvoor moet je natuurlijk bij Vobis zijn.

POWERGAMING



HIGHSCREEN

Highscreen is het PC - huismerk van Vobis.

Een Highscreen komt altijd tegemoet aan uw speciale wensen en past binnen ieders budget. Highscreen PC's komen het best tot hun recht wanneer ze zijn uitgerust met een geavanceerde Pentium® 4 processor van Intel®.

Panda Software



Panda Anti-Virussoftware

- De toonaangevende Anti-Virussoftware uit de U.S. nu bij Vobis
- Super betrouwbaar en Windows XP compatible

29,-

Logitech



Cordless Desktop

van 89,- voor:

69,-

Wingman Cordless Gamepad



Wingman Cordless Gamepad

- eindelijk draadloos gamen
- RF Technologie met 5 meter bereik
- Dual analogue joysticks
- Vibration Feedback
- tot 8 gamepads aansluiten zonder storing
- incl. 4 AA batterijen
- 2 jaar garantie

72,95

Wireless USB network kit

SITECOM



Wireless USB network kit

- eenvoudig, snel en professioneel zonder draden thuis een volwaardig netwerk creëren tussen PC's
- 2 draadloze USB netwerk adapters
- 11Mbps doorvoersnelheid
- 802.11b netwerk protocol
- tot maximaal 350 meter bereik
- Nederlandstalige handleiding

van 369,- voor:

299,-

SCi / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sci.co.uk/games/rally_championship/ps2/

PLAYSTATION 2

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
5	7	7	67

Als concurrent van een realistische game als Colin McRae 3 valt Rally Championship door de mand. Als arcade product kan ie er net mee door.




"En dan bij het derde graf rechts."


"Complimenten collega, we zijn er weer heelhuids doorheen."

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

Moet je een rallygame die pretendeert een simulatie te zijn, de grond instampen als de gameplay overduidelijk arcade aanvoelt?

Rally Championship Extreme wordt door SCi in de markt gezet als een realistisch spel en simulatie (Championship mode) is ook het onderdeel waarop het spel leunt en waarin je steeds betere auto's krijgt door races te winnen en de wagen tussen de races te finetunen.
Van deze Championship mode kun je veel zeggen maar niet dat ie realistisch is. RC trekt dat allereerst grafisch niet. De wagens zijn hoekig vormgeven en ogen flets en onnatuurlijk, met als absoluut dieptepunt de animatie van de wieltjes. Die staan bij pittige bochten haaks op de wagen.
De omgevingen doen hun ding maar ook niet meer dan dat. Je ziet duidelijk dat het een spel is, terwijl je in WRC nog wel eens in de omgeving opging. Nieuwigheidjes als dikke stofwolken/waterfonteinen die de wagens opwerpen en het imposante schademodel van de wagens, worden door de grafische malaise weggedrukt. Super irritant is overigens dat de schade die je oploopt niets aan de rijstijl verandert. Waarom dan schade!!!

ED HUILT

Ook de gameplay kwam onrealistisch over. Simpel gezegd sturen de wagens té makkelijk (ja, dat kan). Binnen een paar minuten raas je over het parcours en dat is bij echte krakers als CM 2.0 ondenkbaar. Rally rijden is namelijk lastig en dat moet je ook voelen, anders is het geen sim. En dan moet je nu niet roepen dat het spel toegankelijk is. My ass! Een echt sim is niet toegankelijk. Daar moet je werken voor de winst.
Gelukkig spin je ook nog wel eens in RC. Dat slippen is echter veel te idioot heftig weergegeven. Je schiet echt de weg af. Als je tenminste geen lint tegenkomt, want die fungeren (net als de bosjes) natuurlijk weer als fijne glazen wand. En die wand zorgt ervoor dat je ondanks veel stuurfouten kan winnen. En dat aspect maakte vooral puritein Ed aan het huilen.
Onvergeeflijk is verder het feit dat de force-feeback niet werkt of niet geïmplementeerd is. Terwijl die techniek juist zo'n goede indicator is bij rally rijden. Veel trillingen wijzen immers op het naast de ideale lijn rijden.

DIKKE LUL, DRIE BIER

RC valt dus als simulatie af. Als je echter op zoek bent naar een 'dikke lul, drie bier' racer, dan komt RC wel in beeld. Ed en ik hebben namelijk erg veel lol gehad in het testhok. RC laat je lekker over de wegen raggen. De belofte dat dit een van de snelste racers op de markt is, maakt SCI daarmee waar.
Er is ook genoeg uitdaging. Met de juiste besturing (op de juiste plek tegen het lint beuken dus) kun je prima je tijd verbeteren. In de Multiplayer mode stijgt de funfactor zelfs naar een nog hoger peil. De circuits laten namelijk veel ruimte open om elkaar goed dwars te zitten. Potje bier erbij en het feest is compleet. ◄


"Roep even 'Sesam Open U', volgens mij moet hier een shortcut zijn.


Nou volgens mij moet dat so nie. Hahaha.

GAMECUBE

Sonic Team / Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com

SCORE 72

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	6

Als het camerawerk wat beter uitgewerkt was geweest en sommige characters niet fokking lang in oersaaie levels hoefden rond te dolen, had Sonic Adventure 2 Battle heel wat hogere ogen gegooid.

GKATE



SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Sonic, hét boegbeeld van Sega, is nu in volle glorie te bewonderen op Nintendo's Gamecube. Ik geloof dat het nog steeds niet helemaal tot me doorgedrongen is...

Eigenlijk wilde ik openen met een sentimenteel stukkie waarin ik nog even wilde stilstaan bij Sonic's Sega-verleden. Maar fok it, over tot de orde van de dag want over Sonic Adventure 2 Battle valt genoeg te vertellen.
Net als in de DC-versie probeert die laue Dr. Robotnik de wereld weer eens in zijn macht te krijgen. Dit-maal krijgt hij hulp van Rouge The Bat en Shadow, de onvriendelijke versie van Sonic, die op zijn beurt weer rekenen kan op de assistentie van Tails en Knuckles.

Zes bespeelbare characters in totaal dus, onderverdeeld in twee modes: Hero en Dark. Ik heb uiteraard beide modes gechecked en wat opvalt is dat niet alleen Sonic en Shadow een hoop overeenkomsten blijken te vertonen. Tails en Dr. Robotnik hebben namelijk een zelfde soort voertuigje met zo'n beetje identiek wapenarsenaal en ook Knuckles en Rouge verschillen inhoudelijk niet al te veel van elkaar.
De meeste fun valt te halen met Sonic en z'n illustere tegenpool. Zo dender je met het blauwe beestje in 3D met een stabiele 60 fps op een skateboard door heuvelachtige straten, zoekend naar ringen terwijl je gechased wordt door allerlei levelbosses en met Shadow in net zo'n gruwelijk tempo allerlei robots moet slopen om het er levend vanaf te brengen.

CHAO BELLA

De andere vier komen qua speelplezier niet in de buurt van Sonic en Shadow. Met Tails en Dr. Robotnik is het niet veel meer dan op van alles en nog wat knallen en een puzzeltje oplossen en bij Knuckles en Rouge is het soms echt huilen met de pet op. Zij dienen namelijk verschillende stukjes van een speciale steen op te sporen die verspreid liggen over gigantische levels. Zo gigantisch dat je soms een minuut of twintig, dertig bezig bent om die ellendige dingen in je bezit te krijgen.
Leuk? Niet echt. Slaapverwekkend? Regelmatig. Jammer, zeker nadat Sonic en Shadow zo verschrikkelijk veel vaart brachten in de game.
Gelukkig is de game gevarieerd genoeg om de boel interessant te houden. Zo dien je bijvoorbeeld allerlei kisten te breken die je speciale sleutels, powerups en secrets opleveren. Tevens dien je een hele zooi diertjes te bevrijden en die na elk level te droppen in de Chao Garden, een mooie tuin waar vreemde wezentjes (Chao's) rondbanjeren.
Die Chao's nemen vervolgens de eigenschappen over van de diertjes die je bevrijd hebt, zodat je ze in een aantal leuke mini-games tegen elkaar kan laten battlen. Sterker nog: je kunt de game linken aan je GBA (check Jurjen's stukkie over dit fenomeen elders in dit blad), je Chao in alle rust sterker laten worden, 'm vervolgens weer uploaden naar je GC en 'm dan laten vechten tegen de Chao van je maatje.

KOPPIJN

De two player splitscreen battles zijn wel cool en brengen volop replay value met zich mee. Wat een hoop hoofdpijn met zich meebrengt, is het camerawerk dat vaak niet snel genoeg achter je character geraakt, zodat je meer dan eens de fout ingaat bij het besturen. Ik geloof dat dit op de DC ook al het geval was, dus daar had Team Sonic wel wat meer aandacht aan mogen besteden.
Ook van de soundtrack kreeg ik regelmatig koppijn maar ja, die Japanners hebben wat dat betreft toch vaak een bizarre smaak. Ook nu dus weer gejengel met elektrische gitaren en zo. Ach ja, misschien vinden jullie het wel helemaal de bom.
Net zoals velen van jullie deze game waarschijnlijk helemaal de shit zullen vinden. Smaken verschillen nou eenmaal. Ik ben van mening dat SA2B een hele leuke game geworden is maar net iets te veel rotte plekjes vertoont en op de Gamecube iets te weinig verbeteringen kent ten opzichte van de Dreamcast-versie om 'm als topper te bestempelen. Desondanks een redelijk geslaagd debuut op de GC.



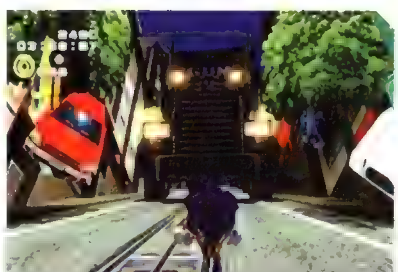
Zal die blauwe rat toch zomaar tegen je nieuwe Renault Laguna aan rijden.



Nog vol zelfvertrouwen. Wist niet dat Van Hooijdonk de vrije trap zou nemen.



Gadverdamme, is die gast gewoon in de sneeuw aan 't zeiken. Nou, ik kan je vertellen, als er één ding is dat stinkt, is het wel egelpis.



Net op tijd zag Sonic op de truck de sticker 'ik rem niet voor blauwe egels'.

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.easports.com — PLAYSTATION 2

BORIS	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 78

Ken je de uitdrukking "zo spannend als een potje golf"? Nee? Nou, misschien als je deze PGA Tour 2002 checkt, dat je een beetje begrijpt wat ze daarmee bedoelen.

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

Oké, je hebt me door. Ik hou niet van golf. Ik vind er niks aan, ik vind het saai, ik vind het sloom en ik vind het suf en had ik al gezegd dat ik het saai vond? Zeker op TV, dat is. Het is een heel ietsiepietsie petiterig klein beetje leuker als je het in het echt doet maar ik blijf het vreemd vinden dat er mensen zijn die dit een sport noemen. Waarom zou je gaan golfen als je kan gaan karten (hé Ed, wedstrijdje doen)? Of snowboarden of voetballen of parachutespringen of bungee-jumpen of waterskiën of bergbeklimmen, affijn je weet toch? Toch, aan de andere kant dig ik die golfkarretjes wel weer en als je een jaar of vijftig bent dan moet je toch wat, niet dan? Of je bent Tiger Woods die gewoon voor het geld golft en er een dikke vijftig miljoen dollar (fuck de Euro!) per jaar mee verdient. Niet alleen aan prijzengeld gewonnen in golftoernooien overigens maar ook aan de merchandising en licenties zoals deze Tiger Woods PGA Tour 2002 van EA Sports. Daar heeft Electronic Arts diep voor in de buidel moeten tasten en dat doet die Tiger Woods toch goed hoor.



#$%&!! voor de zoveelste keer in de woods.



Als Tiger zo'n bal in je naad slaat, krijg je 'm er never nooit meer uit.



Doe eens wat Tiger, anders sta je er in Eeuwig Leven nog net zo bij.

VOOR DE FANS

Die game is trouwens best wel oké. Beetje saai maar met zijn realistische golfers wel beter dan al die domme cartoon golfgames die we de laatste tijd hebben gezien.
En ik moet EA props geven dat ze het hele golf genre iets verder geprobeerd hebben te brengen. Zo is het bekende drie keer klikken systeem vernieuwd en ben je nu aangewezen op de analoge controller. Het werkt goed moet ik zeggen, als je tenminste de bewegingen van je golfer een beetje door hebt.
Verder zit deze game vol met opties en gamemodes die het bekende voor-ieder-wat-wils concept weer nieuw leven inblazen. Al met al heel aardig. Voor de golffans dan, bedoel ik. Niet voor mij, ben nog geen vijftig, weet je. ◄

Remedy / Rockstar / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.maxpayne.com — XBOX

BORIS	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9	SCORE 88

Max Payne op de PlayStation 2 was nep maar de Xbox-versie maakt gelukkig een heleboel goed.

MAX PAYNE

Kun je je de PlayStation 2 versie van Max Payne nog herinneren? Die had ik helemaal afgezeken omdat het spel zo goed als onspeelbaar werd door de lange laadtijden. Ook de graphics waren zwaar kut en al met al was het een titel om snel weer te vergeten. Gelukkig wil dat niet automatisch zeggen dat onze goede vriend Max zich niet thuis zou kunnen voelen op een console. Nee lieve jongens en meisjes; Max Payne op de Xbox toont dat zonneklaar aan want op Bill's doos is deze game namelijk heel goed te spelen. Die controls vloeien gewoon je vingers in (of uit) en die bullettime werkt net zo goed als op de PC.
Natuurlijk kun je ook een muis aansluiten op de Xbox en gewoon doen alsof je achter je PC zit en dan is het enige verschil eigenlijk de aanschafprijs van het spel. Maar ja, die wordt weer goed gemaakt door de lagere prijs van de Xbox ten opzichte van een dikke PC.

A CONSOLE WITH NOTHING TO LOSE

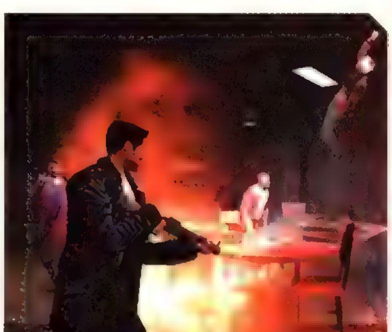
Ja, en dan heb ik eigenlijk nog maar een klein beetje ruimte om wat over de game zelf te vertellen. *(Beste lezers, Boris denkt dat een halve pagina 350 woorden is maar dat is 450, daarom moet ik in zijn 'shorts-artikelen' er ook altijd hele stukken bij schrijven - Ed.)*
Qua gameplay denk ik dat je alles al weet over Max Payne. Het is gewoon een beetje schieten en knallen en rennen en zo. Precies die shit die je graag op een console wilt spelen.
Ik wil misschien nog wel even kwijt dat ik het verhaal van Max Payne op het einde een beetje nep vind. Ik hou wel van die shit in het hotel en op straat en zo tegen gewone badguys maar waarom moet zo'n verhaal nou altijd weer helemaal over de top gaan? Het wordt er alleen maar ongeloofwaardig van.
En die droomscènes trek ik al helemaal niet natuurlijk. Dat is voor hippies.
Dan blijft alleen nog die kwestie van die aanschafprijs over.
Waarom moet een game die op de PC 40 Euro kost op de Xbox nou 59 of 69 Euro kosten?? Toch eens met Bill bellen. ◄



Nergens gelezen dat David Bowie meedeed.



Broertje van Machlas zeker. Grijpt al naar z'n strot voor de kogel 'm raakt.



Ja, da's altijd schrikken, zo'n scheetkussen.

SONY USA PRESS VISIT

Kom je net terug van een welverdiende (ahum!) vakantie, staat er in je mailbox een uitnodiging om wat exclusieve Sony games in Seattle en Los Angeles te checken. Daar zeggen we natuurlijk geen nee tegen, toch?
Na een vermoeiende vlucht van Brussel naar Chicago mistten ondergetekende en collega journalist / bekende Belg / radio-tv presentator Frank Molnar onze vlucht naar Seattle.
Twee uur later dan afgesproken konden we aanschuiven aan het diner, alwaar de overige pers reeds aan het hoofdgerecht was begonnen.
De volgende dag zouden we twee games te zien krijgen, te weten Sly Raccoon en Socom: US Navy Seals.
Het plan was om de dag daarop door te vliegen naar LA voor de game Ratchet and Clank. Laatstgenoemde moet Sony's kerst-knaller worden.


Sly Racoon, maar dat ziet iedereen wel.

SONY SHOWT NIEUWE GAMES

SLY RACCOON


"Was jij dood? Nee ik was beer! Hahahahahaha."


Da's toch wel ontzettend lachen geblazen, jongens en meisjes.

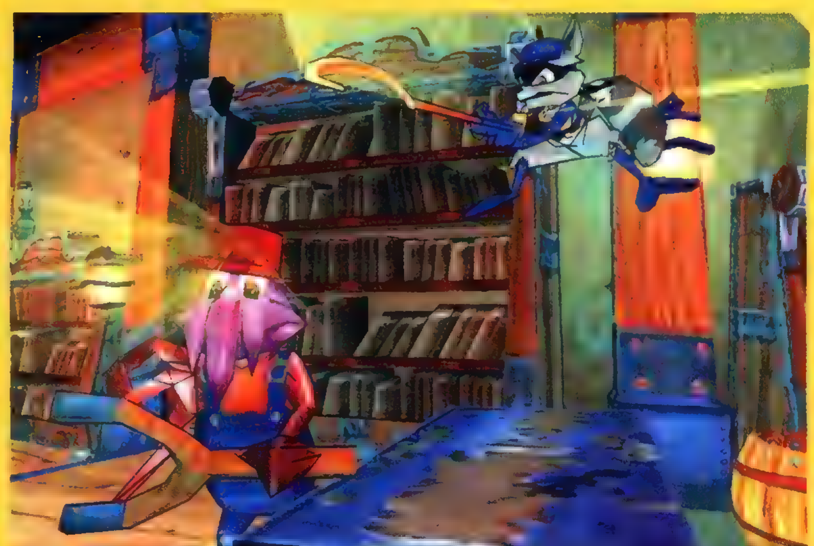

"Muntjes verzamelen is leuk maar dan moet je ze @#S% wel kunnen vinden!"

In een speciaal ingericht kamertje van ons hotel in Seattle kregen wij de eerste game van deze trip voorgeschoteld. Sly Raccoon is een soort mix van actie, platform en adventure met een vleugje stealth.

In deze bonte mix speel jij de rol van de dief Sly Raccoon (snap je, wasbeer/dief) die de Raccoonians terug moet zien te stelen. Waarom dat eigenlijk zo is en waarom de vijand (die op dit moment nog geen naam heeft) de Raccoonians in handen heeft, is mij overigens volstrekt onduidelijk gebleven.

METAL GEAR SLY

Bewapend met een stok voorzien van een haak is het de bedoeling dat je door het level heen sneakt. Op je weg kom je nog enkele hinderlagen tegen die je moet zien te omzeilen.
Het stealth gedeelte moet je overigens met een flinke korrel zout nemen. Het enige wat je aan sneaken doet is zoeklichten omzeilen of met behulp van een ton langs bewakers glippen. En dat laatste deed mij wel heel erg denken aan Metal Gear Solid, je weet toch, die doos met Snake erin.
Dat was overigens niet het enige dat mijn wenkbrauwen deed fronsen. Wat dachten jullie van een soort codec gesprekje tussen Sly en een schildpad die als een soort Otacon tips geeft. Kom op, doe eens wat nieuws, speelde 't door mijn hoofd, dit komt wel erg cheap over.


Jeroen heeft gelijk; sprekend Metal Gear Solid.

GOED?

Cijfers delen we in dit stadium nog niet uit en dat is voor Sly Racoon maar goed ook want het concept hangt nog als los zand aan elkaar. Het is een soort cartoony Metal Gear Solid met een aantal leuke en grappige dingen die verder niets met elkaar te maken hebben.
Zo is er een powerup/move waarin je à la bullet-time slomo door de lucht zweeft terwijl je iemand een kopje kleiner maakt. Functioneel is het niet, het ziet er alleen grappig uit.
Ook grafisch valt de game tussen wal en schip, de karakters zijn cell-shaded terwijl de omgeving Jak & Daxter-achtig aanvoelt. Waarom men hiervoor gekozen heeft, is mij niet duidelijk geworden.

ZIPPER

Na deze ietwat teleurstellende game verhuisde het hele circus per bus naar Redmond. Daar werden wij verwelkomd door het team van Zipper Interactive, de mannen achter Mechwarrior 3 en Crimson Skies.
Nu hoor ik jullie denken wat heeft een PC developer, te zoeken bij de PS2? My thoughts exactly, maar misschien kunnen jullie de preview van Boris nog wel herinneren in het november nummer van 2001; die was toch behoorlijk enthousiast.



Jeroen checkt de sunset op Sunset Boulevard.



Uitleg van het wapensysteem van Rachet and Clank door een hele belangrijke meneer wiens naam Jeroen vergeten is.



"Ik dacht al, m'n vrouw vond het zomaar goed dat ik nog naar het café ging...



"Ik voel 't, er is hier iets niet in de haak. Hahahaha."

OUWE STUFF

Uit de gesprekken die ik met developer Sucker Punch (bekend van de N64 game Rocket) had, bleek dat wij naar materiaal keken dat al meer dan een jaar oud was (E3 2001).
Een jaar oud?? Ja een jaar oud, jullie lezen het goed. Ook ik was verbaasd maar, zo werd mij verteld, op de komende E3 krijgen we eindelijk wat nieuws te zien. Het zal tijd worden.

SOCOM: US NAVY SEALS



Op de E3 hebben wij al het een en ander van Socom kunnen zien, deze keer draaide de game echter op volle toeren en zelfs online.

Socom is een tactical team based shooter die op te splitsen is in twee delen. De eerste is de Single-player mode. Hierin draag jij als speler de verantwoording voor een seal team bestaande uit vier commando's.
De missies die je voorgeschoteld krijgt, bestaan uit verschillende objectives, zoals het uitschakelen van bewakers tot het opblazen van vrachtschepen.
Alle primaire objectives moeten voltooid worden en je zult met al je teamleden het speelveld moeten verlaten om een missie succesvol af te sluiten. Rambo stijl een speelveld (dat erg groot is) binnenhollen is er dus niet bij, je zult dan op zeker meer lood vangen dan je lief is. Je sluipt dus door de schaduwen, langs bomen, kruipt door hoog gras, legt bewakers geluidloos om en verbergt hun lichamen. Je geeft je manschappen orders en deze zullen op hun beurt weer verslag uitbrengen over wat er gaande is.

ONLINE

De andere mode is de online mode, alwaar je met zestien man verdeeld over twee teams via het internet tegen elkaar kunt fraggen. Online kun je verschillende scenario's doorwerken, te weten; schakel de vijand uit (soort deathmatch), bevrijd de gijzelaars of activeer de bom.
In de deathmatch was het vooral leuk om een paar Duitse journalisten te snipen en ze dan hardop in hun gezicht uit te lachen. ▶▶



Een explosief gooien naar z'n kruisharen? Zal wel aan mij liggen.



"Fuck, hebben ze die evenwichtsbalk met glijmiddel ingesmeerd!"



"Houd de dief, er zat nog zeker 25 Euro beltegoed op!"



ALLEEN JIJ KUNT DIT VOORKOMEN



SPEEL HET ENIGE VOETBALSPEL MET DE OFFICIËLE LICENTIE VAN DE 2002 FIFA WORLD CUP. WIJ DOEN NIET MEE, MAAR ZIJ MOGEN ZEKER NIET WINNEN. EEN TAAK VOOR JOU.

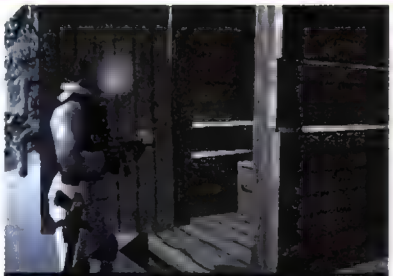


2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

EA SPORTS
it's in the game

HOOFDTELEFOON

Een punt wat ik zeker even moet aankaarten is de USB headset, die bij de Amerikaanse fullversion wordt geleverd. De headset stelt je namelijk in staat om orders met je stem te geven, terwijl je het zonder headset moet doen met je joypad. Zeg hardop Bravo One Deploy Frag en je zult zien dat een van jouw seals een granaat gooit. Ook geven de manschappen via de headset hun status aan je door.
Online zal de headset gebruikt worden om met elkaar te chatten en de strategie door te nemen, cool or what?
Via Seattle vlogen we door naar Los Angeles. Een kleine drie uur later zaten we alweer naar de volgende game te kijken.



"Zal ik eens heel hard BIERTJE roepen?"



"Van mij geen Heineken makker, maar Grolsch; Het Kanon!"

RATCHET AND CLANK



De developers van Insomniac openden de presentatie door maar meteen te zeggen dat deze game de nieuwe maatstaf gaat worden voor 3D actie platformgames. Dat zijn grote woorden maar die kunnen best eens waargemaakt gaan worden.

Of de nadruk nu ligt op actie of adventure, het platformgenre wordt nog steeds verslonden door de liefhebbers. Ratchet and Clank is zo'n actie platformgame en Insomniac, makers van o.a. de Spyro reeks, roept dat deze game de nieuwe standaard is voor het actie platformgenre.
Ik had bij de eerste beelden echter meer een aha-erlebnis. De uitstraling had veel weg van een andere Amerikaanse platformgame met de naam Jak and Daxter. Grote kleurrijke omgevingen waarin je eindeloos kunt ronddolen.
Dat de game lijkt op Jak and Daxter is op zichzelf niet zo vreemd, omdat een aantal developers van Rachet and Clank meegewerkt heeft aan die game (hoewel men dit in eerste instantie ontkende).
Ik bespeurde overigens meer invloeden van andere games. Zo heeft de functie van Clank, de kleine robot op de rug van Ratchet, veel weg van Kazooie's taak in Banjo and Kazooie. Er moet echter wel even bij vermeld worden dat de functie van Clank iets verder is uitgediept. Zo zul je in de full version de mogelijkheid hebben om Clank zelf te besturen. Over het hoe en wat wilden de medewerkers van Insomniac nog niets los laten.

WAPENS

De nadruk van Ratchet and Clank ligt op actie en dat is ook te zien aan het wapenarsenaal dat mecanicien Ratchet tot zijn beschikking heeft. Vijfendertig verschillende wapens zijn er aanwezig, variërend van mijnen tot vlammenwerpers.
Je begint het avontuur echter met een simpele doch uiterst effectieve moersleutel en door vijanden te verslaan komen er boutjes en moertjes vrij. Met deze ijzerwaren kun je op jouw beurt weer extra wapens of ammunitie kopen. Naast wapens kopen kun je de boutjes en moertjes ook ruilen voor bijvoorbeeld gadgets zoals een grappling hook of een sleutel om gecodeerde deuren mee te openen.
Maar je kunt ook Clank upgraden, zo zal hij al vrij vroeg in de game veranderen in een helikopter, waarmee je weer op plaatsen kunt komen die eerst ontoegankelijk voor je waren.



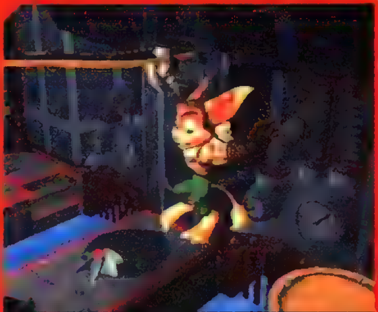
Het lijkt meer een soort klusjesman.



Even een demonstratie van de gootsteenontstopper.

HANDELING

De handeling van Ratchet is nu al heerlijk, het kereltje reageert snel op jouw commando's en ook de interface is simpel. Zo kun je gemakkelijk wisselen tussen jouw moersleutel en je andere wapen. Het selecteren van je wapens en gadgets is via een quick-select schermpje heel makkelijk gemaakt. Met een druk op de driehoek toets wordt er een scherm geopend en hierin kun je met de analoge stick snel een keuze maken.
Ratchet is niet alleen aangewezen op zijn wapens, het kereltje heeft ook nog een hele hoop andere bewegingen die hij kan gebruiken om verder in de levels te komen. Zo kan hij naast springen en rennen ook zwemmen, via een touw omlaag glijden en een walljump uitvoeren. Vooral de walljump is een handig kunstje, je springt namelijk via muren naar een hoger gelegen platform.
Ik heb een paar uur van Ratchet and Clank mogen proeven en het smaakte naar meer. Laten we hopen dat we deze game verder kunnen checken op de E3 want zoals het zich nu laat uitzien, hebben de platform freaks iets om naar uit te kijken deze Kerst.



Altijd moeilijk doen. Gebruik toch gewoon die helikopteroren, net als Rayman.

PHOE!!

De trip was vermoeiend maar was het de moeite waard? Ja en nee; Socom hadden we natuurlijk al eens eerder breed uitgemeten maar het was wel aardig om 'm aan een test te onderwerpen en vooral de headset blijkt een goede toevoeging. De game online spelen is echt leuk alleen is de vraag wanneer dit in Nederland mogelijk zal zijn.
Sly Raccoon was voor mij duidelijk de minste van de drie. De game is meer een platformgame met wat leuke en grappige toevoegingen dan dat het echt vernieuwend is.
Ratchet and Clank daarentegen kan een hele goede game worden. Ze roepen wat mij betreft alleen wel erg hard dat we hier met de nieuwe maatstaf van 3D actie platformgames te maken hebben. Typisch Amerikaans zullen we maar zeggen.

GAMECUBE

BAM Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.bam4fun.com

SCORE 49

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
5	4	5

Ik heb op enkele sites ook positieve dingen over deze game gelezen, dus wellicht moet je 'm zelf maar eens uitproberen; ome Ed vond het echter behoorlijk pet!

ED





Z'n spoilertjes worden er ook niet vrolijker van.



Zelfs de palmboom staat er treurig bij.



Wow twaalfde! Dat wordt weer een compliment bij de finish.



Stallone uit de cockpit: "Als je wilt winnen, moet je als eerste finishen."

DRIVEN

De film heb ik niet gezien, de PlayStation 2 game niet gespeeld; volkomen onbevooroordeeld zette ik me achter mijn eerste racegame voor de Cube...

"Featuring the vocal talents of Sylvester Stallone", echt waar, dat stond te lezen in een of ander persbericht van BAM over deze game. Nou kan je veel over Stallone zeggen maar als er één ding is waar iedereen het over eens is, is het zijn gebrek aan 'vocal talents'.
Tja, dat zijn natuurlijk geen goede voortekenen en toen ik in mijn eerste testwedstrijdje van de twaalf rijders achterin eindigde en op het scherm 'Well done you finished 10th' verscheen, begon ik het ergste te vrezen...

FILM

De N64 blonk destijds niet bepaald uit in de categorie racegames en als de Cube op dit gebied uit een ander vaatje wil gaan tappen, zullen ze toch met heel wat betere games moeten komen dan dit op de gelijknamige film gebaseerde, Driven.
Dat de game iets met de film te maken heeft, wordt duidelijk aan het stemgeluid van Stallone die het ene cliché na het andere oplepelt ("if you want to beat them, start being a winner") een trailer van de bioscoopfilm en de Story mode waarin de film characters (Jimmy Bly en Joe Tanto) een rolletje spelen.
Er zit een soort verhaaltje in dat leidt tot steeds nieuwe opdrachten, zoals het zetten van de snelste tijd of op hoge snelheid zonder brokken aan de finish komen.

MODES

De game bestaat naast de bovengenoemde Story mode uit een Arcade mode en een Multiplayer mode. De Arcade mode is weer onderverdeeld in een Championship en Single Race, waarin je circuits en rijders kunt unlocken.
De Story mode bestaat uit: Head To Head, Blocking (zorg dat je teammate niet ingehaald wordt), City Chase en Races (kampioenschap). Het totaal aantal circuits bedraagt, voor zover ik heb kunnen checken, niet meer dan acht. Het aantal te kiezen coureurs is twaalf en daar komen nog een aantal 'secret drivers' (ja, echt waar jongens en meisjes) bij.

BAGGER

Tot zover dus de basics van de game die niet echt imponerend zijn. Echter, als de gameplay deugt, kan er nog heel veel goed gemaakt worden. Nou, laat ik er maar niet omheen draaien: ome Ed vindt het pet! Hoewel ik op enkele sites wat positieve recensies heb gezien, is er geen haar op m'n hoofd (bij wijze van spreken dan) die er aan denkt deze game een voldoende te geven.
Het geluid is gewoon bagger. De muziekjes zijn eentonig op het irritante af en de wagens klinken als iets dat het midden houdt tussen een ouderwetse koffiemolen en een kapotte stofzuiger.
De graphics ontstijgen het N64 niveau nauwelijks met lelijke auto's (check de Multiplayer!) en als dieptepunt het publiek op de tribunes dat van dichtbij gewoon blijkt te bestaan uit gekleurde kubusjes.
Ook de besturing is niet van het niveau dat we van de betere F1 titels gewend zijn. Natuurlijk is Driven een arcade game maar het sturen gaat nogal schokkerig, het remmen ongecontroleerd en bij sommige bochten op de 'ovals' maakt het geen verschil of je ze van boven of van beneden benadert en daar zit 'm nou juist de crux.
Nee, waar de Xbox een hoopvol begin maakte in het racegenre met Rallisport Challenge, kunnen we op de GameCube gerust spreken van een valse start met Driven. Zelfs al zouden er nog een paar meer circuits zijn dan die door mij gevonden acht, dan nog zou ik als raceliefhebber met een Cube even wachten tot er iets beters op de grid verschijnt.

7FX / Singularity Software / Media Mix / Tel: 0032-26864022 / www.7fx.com — PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 76

De teambased shooter Team Factor is het debuut van ontwikkelaar 7FX. Toch weten de Tsjechen met een nieuwe mix van bestaande elementen al meteen een zeer behoorlijke game neer te zetten.

TEAM FACTOR

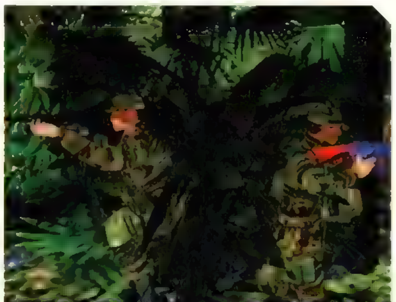
Niet de graphics, niet de guns, niet het genre maar de manier waarop het teambased schieten zich voltrekt, maakt Team Factor net weer even anders dan Global Ops, Counterstrike, Rainbow Six en al die andere teambased shooters van deze wereld.
In plaats van twee, speel je in Team Factor met drie teams. Dit zorgt direct voor een spannendere gameplay waarbij ieder team twee vijanden heeft. Het gevaar van twee tegen één lijkt op de loer te liggen maar komt in de praktijk niet voor.
Ieder team (rood, blauw, zwart) heeft zijn eigen mission objectives waarbij samenwerken nagenoeg uitgesloten wordt. Moet het ene team bijvoorbeeld een post verdedigen dan zullen de andere twee teams deze juist moeten binnendringen. Echter, de twee aanvallende teams zullen in dit geval altijd van een andere kant komen.
Daarbij komt dat de games in default mode slechts zo'n vijf minuten duren, waardoor je geen tijd hebt om met iemand te gaan samenwerken; het is dus ieder team voor zich.

KLEIN MAAR FUN

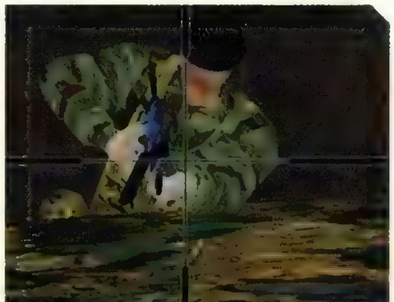
Zoals ik in mijn preview vorige maand al uitlegde zijn er vier verschillende type soldaten; te weten Soldier, Specialist, Scout en Sniper. Alle vier hebben ze verschillende plus- en minpunten en speciale skills die ze verder kunnen uitbouwen.
De omgevingen zijn relatief klein voor een shooter in dit genre. In tegenstelling tot de giga levels van Delta Force zijn in Team Factor de maps nooit groter dan 500 x 500 meter. Dit strookt dan weer met de vijf of tien minuten potjes die je speelt en de visie van het spel: snelle actie en fun.
Je moet echter heel wat potjes hebben gespeeld, wil je je specifieke vaardigheden goed kunnen uitbouwen. Zeker wanneer je met één schot uitgeschakeld bent en vier en halve minuut aan je toetsenbord kan gaan lebberen.
Grafisch hebben we mooiere games gezien in dit genre en ook de maps zijn redelijk standaard; er zijn MOD makers die betere maps in elkaar sleutelen. Echter, het gegeven van de drie strijdende teams en de verschillende skills leveren genoeg spannende momenten op. Liefhebbers van team-based shooterfun moeten Team Factor dan ook zeker eens uitchecken.



Als die bouwvakkers nou eens net zo snel waren als die verhuizers...



Bij de commando's noemen we dit 'de boekensteun positie'.



Soldaat Friederichs, bioloog, maar nu even niet.

Crave Entertainment / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.ufcvideogame.com — XBOX

J.J. | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

Boris werd van Ultimate Fighting Championship op de Dreamcast niet bepaald blij en als ik de Xbox versie opstart kan ik wel begrijpen waarom.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

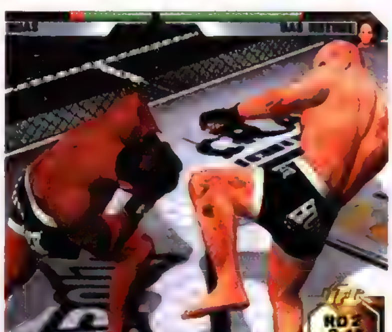
Je betreedt de ring met je kaalgeschoren held, geeft de tegenstander een paar knallen, ontvangt er een paar, wordt vervolgens tegen de grond gewerkt en je bent af. Soms al binnen 10 seconden. En op Restart drukken is er niet bij. Jouw held druipt af in zijn kingsize luier en je wordt naar het beginmenu gedirigeerd. Lekker dan. Mag je weer opnieuw een nieuwe mode en een nieuwe vechter uitkiezen.
Na zes van die kloterige mini-battles, had ik het dan ook wel gehad met dit spel. De onvoldoende was al bijna uitgedeeld maar goed, een spel na 15 minuten afschrijven, dat doen we bij de PU natuurlijk niet. Toen ik me in het spel ging verdiepen, bleek er toch iets moois te gloren achter de horizon. Button-bashen was killing in dit spel. Het werkte slechts tegen je. Je moest bewegen en op het juiste moment toeslaan, reageren op de bewegingen van de tegenstander.

DIEPTE

UFC bleek een diepte te hebben die ik niet voor mogelijk had gehouden. Zo leken de moves op het eerste gezicht karig; twee knoppen voor slaan en twee voor schoppen, da's nu niet bepaald Virtua Fighter 4 of Tekken 4. De slagbewegingen en kicks veranderen echter naar gelang de positie van je voeten en je bovenlichaam en dus moet je je vechter zorgvuldig in de juiste positie manoeuvreren. Dan heb je de grondgevechten; in tegenstelling tot de DC versie kon ik de zaken nu door op het juiste moment te drukken (twee 'slaan-knoppen' tegelijk) prima omkeren. En dat leverde uiteindelijk gevechten van meerder minuten op.
Als je de besturing gemasterd hebt, wordt de game misschien wel leuker dan de gevestigde beat 'em up orde, ook omdat de gevechten zo ongekend grof zijn. Lekker bovenop iemand zitten en dan vol uithalen.
De houdbaarheid is ook prima in orde; elke vechter heeft een totaal andere stijl en dus moet je ze allemaal goed leren kennen.
De graphics zijn Xbox waardig, al moet ik op de Amerikaanse commentaren afgaan wat betreft de uiterlijke gelijkenissen van de vechters ("angstwekkend goed") want mij zeggen deze knapen niets. Ja, dat ik ze niet graag tegenkom in een steeg.
De animatie en beweging is echt waanzinnig. Slechts een paar clipping foutjes bederven de pret. Minpunt is wel de magere 'create your own fighter', en het beperkte aantal modes. Er is bijvoorbeeld geen Practice of Story mode, waardoor je te snel steeds weer de hele game vanaf het beginscherm moet opstarten.
Al met al een prima fighter voor gamers die kaken willen horen kraken, botten horen knappen en wenkbrauwen zien openspatten.



"Doet zeer hè, flossen met m'n schoenveter?"



Meneer Ruas krijgt vanavond bezoek van de tandenfee.





VERKRIJGBAAR VANAF 14 JUNI

GRAND PRIX 4

PC-CD ROM	XBOX
49.99	69.99

FREE RECORD SHOP VERKOOPT PREPAID-KAARTEN VAN VODAFONE, BEN, KPN, TELFORT EN DUTCHTONE

SURF VOOR NIEUWS, AANBIEDINGEN EN ONLINE SHOPPEN NAAR:

freerecordshop.nl

free record shop
SIMPLY THE BEST
www.FreeRecordShop.nl

Zet- en drukfouten voorbehouden.
Zolang de voorraad strekt.

Maxis / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / http://thesims.ea.com

PC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 74

Dit is alweer het vierde add-on pack voor het mega populaire The Sims, EA's best verkochte spellenserie aller tijden. Deze keer mogen je koddige Sims op vakantie. Met alle gevolgen van dien...

THE SIMS - OP VAKANTIE

Na het ontwerpen en inrichten van een Sims huis en het dagen, weken zo niet maanden investeren in een baan, gezin en relaties, mogen je Sims nu wel eens op vakantie.
In The Sims Op Vakantie zien we onze virtuele vrienden dan ook kamperen of liggen ze op het strand of zijn ze aan het sneeuwballen gooien in de bergen.
Op al deze nieuwe locaties kun je je Sims natuurlijk plezier laten beleven met allerlei andere ontspannende bezigheden; van het bouwen van een zandkasteel tot het slurpen aan lekkere cocktails, het luieren bij een zwembad of vissen op het meer en het maken van een kampvuur.
Zoals we van The Sims gewend zijn kan er behoorlijk wat fout gaan en dat maakt ook deze Holiday add-on weer erg komisch. De verschillende karakters kunnen bijvoorbeeld geplaagd worden door zakkenrollers, jankende kinderen, onbeleefd personeel of Moeder Natuur.
Jammer is dat er wel iets minder te doen en te ontdekken valt dan in Hot Date. Daarnaast ligt de nadruk wat te weinig op de interactie met de Sims als zodanig, al lenen sommige groepspellen zich daar uitermate goed voor.



"Goed zo schatje, nu is het precies die zuipschuit van een vader van je."



"Schoft, je wilt me alleen maar uit de tent lokken!"

MELIGE MELKOE

The Sims wordt wereldwijd door zowel mannen als vrouwen gespeeld en is een enorm commercieel succes. Vanzelfsprekend gaat het ongegeneerd uitmelken dus gewoon door maar ik hoop dat Maxis nu echt een punt zet achter dit hoofdstuk. De engine is al weer een paar jaar oud en dat begin je te zien. De fletse kleuren en de hoekige settings kennen we nu wel.

Dat neemt niet weg dat de melige fun die deze add-on teweeg brengt, de moeite waard is. Sims fans van het eerste uur zullen add-on nummertje vier slikken als zoete koek. Ook ik heb weer met een zeer brede grijns naar mijn virtuele karakters en hun vakantieavonturen zitten kijken.
Op Vakantie is pas echt leuk als je ook Hot Date hebt omdat die twee add-on packs ideaal samen te combineren zijn. Neem je date mee naar de camping bijvoorbeeld. Relaties worden namelijk pas echt op de proef gesteld tijdens vakanties dus dit is ook voor je Sims een goede test. Bovendien kan dit weer hilarisch taferelen opleveren. ◄



"En je hebt echt tegen je plastisch chirurg 'maatje voetbal' gezegd?"

Adrenium Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/azurik

XBOX

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 68

Azurik haalde de Xbox launch net niet maar nu is de blauwe held toch echt aan de beurt om met zijn enorme, groteske magische staf te zwaaien.

AZURIK: RISE OF PERATHIA

Azurik is een smurfblauwe held die zijn koninkrijk moet redden van de ondergang. Dit doet hij met een magische staf waarmee hij allerlei imposante truckjes en spreuken kan oproepen. Zo verandert zijn pook in een vlammende staaf of kan Azurik er wervelwinden mee te voorschijn toveren.

VIER ELEMENTEN

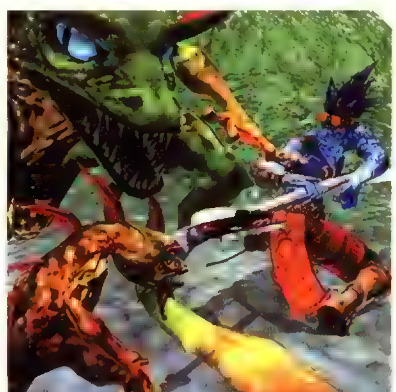
Het vechten is door al deze magie vermakelijk en is tevens gekoppeld aan de vier werelden waar je door reist: de vuurwereld, de waterwereld, de aardewereld en de windwereld...oftewel de vier elementen.
Dat levert niet alleen vier totaal afwijkende settings op die grafisch imponeren, het zorgt tevens voor andere gameplay. Zo zul je in de waterwereld kolkende rivieren moeten oversteken maar krijg je eveneens te maken met bevroren kliffen en besneeuwde bergketens.
De windwereld is weer een groot floating geheel waarbij je door windtunnels zoeft en je heel wat platform actie voor je kiezen krijgt. Iedere wereld heeft ook zijn eigen vijanden die overeenkomen met de wereld en setting waarin je je op dat moment begeeft.

SAAI

Toen ik Azurik begin 2001 voor de eerste keer zag en speelde, werd ik verrast door de fantastische grafische hoogstandjes maar was de besturing een groot probleem.
Ruim een jaar later is de besturing nog steeds niet goed. De cameravoering is onhandig waardoor je met puzzels en in battles het overzicht kwijt raakt.
Daarnaast zijn de jumps niet goed uitgevoerd waardoor je menig keer in de afgrond kukelt en weer opnieuw kunt beginnen.
In battle is het een stuk beter, al blijft het ook hier een soort buttonbashen waarbij je staf in hoog tempo van ijspegel in een vuurtoorts en paars shield verandert, hetgeen nogal chaotische taferelen met zich mee brengt.
Nogmaals, grafisch zuigt de game je op en weet je niet wat je ziet, maar tussen de grafische pracht is het behoorlijk saai en loop je soms uren naar onvindbare sleutels te zoeken en onlogische en ongeïnspireerde puzzels op te lossen.
Zodoende is Azurik vooral een game geworden met nadruk op grafische powerplay waarbij over de gameplay te weinig is nagedacht. En dat is jammer. ◄



"Nou kom op met die actie, ik sta hier een mega pot te blauwbekken."



"Lach niet, als de hemel naar beneden komt, dragen we allemaal een blauwe jas."

SPECIAAL

VOOR NIEUWE ABONNEES

SPYPEN DIGITALE CAMERA T.W.V. € 97,- VOOR SLECHTS € 30,-!
PLUS 25 GRATIS AFDRUKKEN OP ECHT FOTOPAPIER BIJ DE HEMA

Zelfs de geheime dienst wordt achterdochtig bij het zien van deze superkleine digitale camera (op ware grootte afgebeeld!). Deze camera, met een intern geheugen van 8 Mb kan je overal mee naar toe nemen, en zelfs zo dat niemand er erg in heeft. Je kunt er 26 hoge resolutie en 107 lage resolutie foto's mee maken. Bovendien is hij uitgerust met een selftimer en glazen lens. Batterijen en USB kabel worden standaard bijgeleverd, evenals een handige houder waardoor je hem ook heel slim als webcam kunt gebruiken. Nu bij een nieuw abonnement, met bijbetaling van € 30,- (www.bazelet.com)

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

HEMA
25 AFDRUKKEN GRATIS (10X15 CM)
DIGITALE FOTOSERVICE



WINKELWAARDE € 97,-

Bestaande abonnees van Power Unlimited kunnen de Spypen bestellen voor slechts € 70 i.p.v. € 97. Maak € 70 over op giro 9229 of bankrekeningnummer 561522782 t.n.v. Sanoma Abonnementenservice, Hoofddorp, o.v.v. Spypen, art.nr. 78854 en je krijgt de Spypen thuisbezorgd.

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je voor de Spycam met bijbetaling dan betaal je voor 12 nummers € 33,60. Hierbovenop komt nog de € 30 voor de Spycam. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts € 28 voor 12 nummers (2 gratis!).

Woon je in belgië en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233. Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting. Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789
OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

XBOX
The Collective / Fox Interactive / Electronic Arts / Tel: 0800-9405555 / www.ea.com/eagames/games/xbox/buffy/

SCORE 78

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7

Buffy is een lekkere third-person action game voor liefhebbers van de serie met de nadruk op vampy fighting. Zet je tanden er maar eens goed in...

JAN



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Haal de knoflookteentjes maar tevoorschijn want het is tijd om vampieren te villen. En wie kan dat beter dan Buffy?

Buffy is de meest sexy vampierendoder uit de geschiedenis en na een moeizame ontwikkeling ziet deze TV babe eindelijk het licht op de Xbox. Eerst zou de game op PC en PS2 uitkomen maar Microsoft zag wel brood in Buffy: de Xbox heeft dus de exclusieve eer (read my lips, over een paar maanden is deze game er ook voor andere platformen).
Hoe dan ook, in de game is de sfeer van de televisieserie knap gehandhaafd. Het spel speelt daadwerkelijk als een aflevering uit de serie waarbij oude bekenden hun opwachting maken. Het verhaal is - net als bij de serie - behoorlijk dunnetjes en handelt over een groepje demonen, The Old Ones, die een brug tussen de Hel en de Aarde willen maken en uit zijn op wraak.
Buffy kan rekenen op haar vrienden Xander, Giles, Cordelia en natuurlijk Angel terwijl ook de bekende baddies hun opwachting maken in de vorm van The Master, Drusilla en Spike.

FIGHT!

Als Buffy moet je hordes baddies van je lekkere lijfje af meppen en dat doe je met punches en kicks en klinkende combo's en dat ziet er allemaal jummie, jummie uit. Voor de gevechten zijn heuse motion capture sessies gebruikt met het gevolg dat alles filmisch in beeld komt.
Spectaculair zijn ook de speciale Slayer Charge moves, waarmee je super kunt uithalen. Het is heel dope om een demon eerst flink blauw te beuken en te trappen en vervolgens - terwijl hij op de grond ligt te kreunen van de pijn - een afgebroken bezemsteel in zijn lijf te wurmen.
Ook doen verschillende voorwerpen dienst als wapens tijdens de battles, zoals een kruisboog, water guns, dolken of een brandende toorts.

OVERTUIGEND

Grafisch is de game dik in orde. Buffy zelf ziet er super strak uit en ook de levelbazen en bad guys uit de serie ogen scary en fraai. De reguliere zombies, vampieren en horror trekpoppen zijn echter wat minder gedetailleerd en bewegen ook minder smooth.
De settings zijn daartegen mooi gedaan en ook ruim van opzet. De Xbox laat zien dat de machine behoorlijk kan stoeien met texturen en polygoontjes. Bekende en nieuwe gebieden passeren de revue zoals de High School, Angel's Mansion, de Begraafplaats, de Bronze Nightclub, het Mausoleum, de Sunken Church, Sunnydale Docks en vele andere. Hierdoor wordt het gevoel dat je de serie naspeelt nog extra benadrukt.

HERHALING

In Buffy's Hollywood horror is het goed toeven en lekker knokken, zeker als je behoorlijk wat moves kent en de nodige wapens hebt om af te wisselen.
Toch sluipt na een tijdje de eentonigheid er een beetje in. De battles zijn puik maar de puzzels en het verzamelen van objecten kinderlijk eenvoudig. Van het kaliber "pak een kandelaar op en zet die ergens anders weer neer om een deur te openen".
De nadruk ligt overduidelijk op combat en die is zogezegd erg goed gedaan, maar na knokpartijtje nummer 188 begint de game in herhaling te vallen.
Het zal fans van de televisieserie vermoedelijk worst zijn want die krijgen een zeer natuurgetrouwe verbeelding van hun favoriete heldin op het scherm.


Kijk uit Buffy! Er dreigt een haarlok voor je ogen te gaan hangen!


"Lig nou effe stil, ik wil dat gat er graag precies recht in rammen!"


Tuff stuff, Buff.


"Moest je weer overwerken schat? Nou, je collega's hebben je twee uur geleden zien wegrijden met een blonde stoot!"


"Ben jij een vampire? Dan zal ik je effe slayeren!"

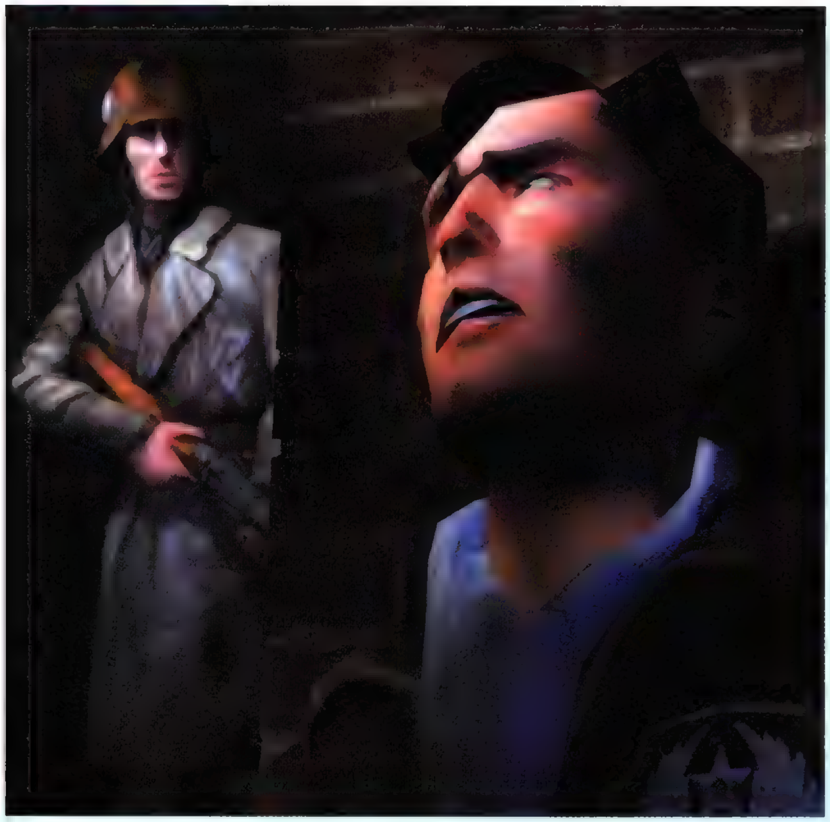

"Viezerik, zo wanhopig ben ik ook weer niet!"

Wide Games / Codemasters / Tel: 055-5263940 / www.codemasters.com
PLAYSTATION 2

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	8	80

Prisoner Of War is een opvallende game die fans van adventure en stealth niet aan zich mogen laten 'ontsnappen'.



PRISONER OF WAR

Wie bedenkt er in hemelsnaam een spel waar je in een krijgsgevangenkamp moet rondlopen en geen schot kunt lossen?

WO II games spreken aan maar dan wel zolang we in Duitse lederhosen gehulde nazi's over de kling mogen jagen. De afwijkende insteek om rond te dolen in een krijgsgevangenkamp, waarbij je je op de klok nauwkeurig moet melden, klinkt eerder deprimerend dan boeiend.
Gelukkig heeft Prisoner Of War heel wat meer om het lijf. Natuurlijk ga jij in de rol van de overdreven stoere Captain Stone proberen te ontsnappen. En natuurlijk is er veel meer aan de hand in de gevangenis.
De kampen blijken namelijk een dekmantel te zijn voor de ontwikkeling van een super geheim wapen. En daar steek jij natuurlijk het spreekwoordelijke cocktailprikkertje voor.

ONTSNAP-AVONTUUR

PoW is een game waar je echt even je tanden in moet zetten. Pas na een uurtje begint de charme van het spel zich langzaam te ontvouwen en blijkt dat je met een uniek soort third person, escape-adventure bezig bent. En zeg nou zelf, wie heeft er niet genoten van films als Escape From Alcatraz, Shawshank Redemption, Midnight Express en Papillon? Oké, de meeste PU lezertjes zaten nog ergens in de eileiders toen deze stoffige films uitkwamen, maar de veteranen weten waar ik het over heb. Het heeft gewoon iets spannends om het gevangenisleven te verbeelden, de onderlinge sociale hiërarchie te ontdekken en het bedenken én uitwerken van een ontsnappingsplan te volgen.
Diezelfde sfeer weet PoW ook ten dele te benaderen en spreekt daarom zeer tot de verbeelding. Al had die sfeer van mij wel grimmiger gemogen. Het is namelijk allemaal wel erg relaxed in de eerste kampen waar je bivakkeert. En ook Captain Stone heeft voor een krijgsgevangene iets te veel stoere praatjes.

REGELS

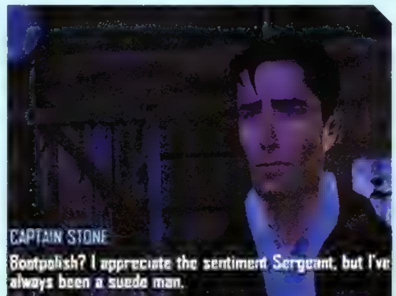
Desalniettemin is de gameplay subtiel en veelzijdig. Naast klassieke adventure elementen zoals praten met ander gevangenen (en inwinnen van clues) en het vergaren van de juiste goodies heb je voortdurend te maken met de regels van het kamp. Zo kun je beter in de nacht sluipend de boel gaan verkennen zodat je minder snel gezien wordt. Guards patrouilleren overdag als gekken en je dient voortdurend binnen de aangewezen gebieden te blijven. Daarnaast moet je altijd de volgende ochtend op tijd voor Morning Call aanwezig zijn. Anders wordt er een zoekactie gestart en ben je de sigaar.
Steeds als je ontdekt of neergeschoten wordt, ga je óf in de isoleercel óf naar de ziekenboeg, hetgeen tijd en strafpunten kost. En als je gesnapt wordt met goodies op zak worden deze ingenomen en moet je opnieuw proberen de gewilde hebbedingetjes (chocola, sigaretten etc) terug te kapen.

COLDITZ

Het spel biedt vele mogelijkheden. Je kunt sluipen, over hekken klimmen, je verstoppen, bewakers omkopen, door deuren gluren voordat je ze opent, illegaal gokken en nog veel meer.
Daarnaast word je meerdere malen overgeplaatst zodat je gelukkig niet de hele tijd naar dezelfde palen met prikkeldraad zit te kijken. Zo kom je later in de game in het beroemde Colditz Kasteel en WO II kampen Stalag Lufts I en III. Deze locaties zijn met behulp van echt archieffoto's zo natuurgetrouw mogelijk nagemaakt.
Ook ontsnappingen via tunnelsystemen zijn fraaie momenten en kluisteren je aan de buis. De graphics zijn oké en weten een overtuigende sfeer neer te zetten zonder nu direct te overweldigen. De settings op zichzelf zijn fraai nagemaakt maar op andere gebieden zien de beelden er een tikkeltje gedateerd uit. Zo is een struik niets meer dan een hoopje groene sprites en pixels.
Dat neemt niet weg dat de spanning in deze game goed opgevoerd wordt naarmate je verder speelt. En dat 'doing time' op deze manier opvallend leuk uitpakt. ◄



"Snel naar de kantine, vanavond kalfsoesters, asperges in roomsaus en aardbeien bavarois toe."



Sorry, zulke leuke bijschriften... daar kan zelfs ik niet aan tippen.



"Smerige mof, hij heeft niet eens tot de 100 geteld."



Oooooooh, dat mag niet!



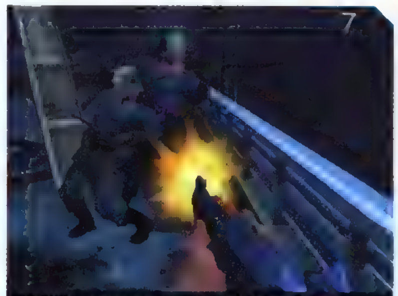
Ook zo benieuwd wat er in dat blauwe pakje op de grond zit? Kaartjes voor de PU Game Awards? Lekker op tijd dan.

PLAYSTATION 2 Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com/eagames/games/playstation/moh_frontline/

SCORE 77 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

De Medal Of Honor serie moet het vooral hebben van de sfeer en die druipt in deze game werkelijk van je beeldscherm af. Echt vernieuwend is de game echter niet.





"Aiiiiii, auwaaa; gans vol in meinem arsch!"



"Nicht schiessen! Rennen schnell! Das ist ein selbstmortcommando, da steckt eine granat hinter sein gulp!"

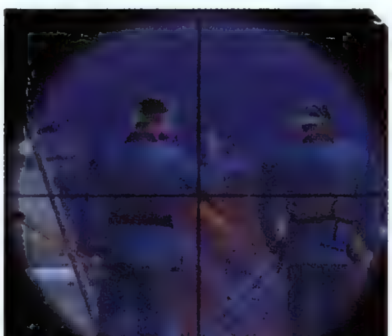
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

"Ten seconds!", schreeuwt de squadleader terwijl de kogels om mijn oren vliegen, het water tegen m'n gezicht spat en m'n maat in elkaar duikt om zichzelf te beschermen. De laadklep gaat open en ik word door een explosie uit de boot geslingerd en zwem naar het strand...

Voordat je gedropt wordt op het strand van Normandië word je verwelkomd door deze blijde boodschap:
And when he gets to heaven
To Saint Peter he will tell
One more soldier reporting in sir,
I have served my time in hell.
Je kan alles van de MOH serie zeggen maar als je op zoek bent naar een shooter met sfeer dan is dit je ding. Dat bleek al op de PSX en ook de PC gamer is daar inmiddels achter. Sfeer is dan ook de belangrijkste pijler van de game.

HOLLANDS

De makers hebben getracht de game een realistisch karakter mee te geven, zo zijn alle wapens natuurgetrouw overgezet, hebben ze huizen (Hollandse rijtjeshuizen) en voertuigen naar hun evenknie gemodelleerd en dat geldt eveneens voor onze moedertaal die regelmatig te horen is, gewoon écht Hollands dus.
Er is echter wel iets mis met de animatie van de soldaten, niet dat ze houterig lopen maar de sterfscènes zijn of over de top of ze kloppen niet. Schiet iemand in zijn kruis en de getroffene zal naar zijn hoofd grijpen. Persoonlijk zou ik toch echt mijn zaakie vastpakken (brrrrrrr).



" Noch einmal herr Friederichs; von hinten passiert nichts; nur immer gerade aus shauen!"



"Scheisse, wieder daneben; gestern zuviel schnapps getrunken."

A.I.

Een groot probleem van de MOH serie is nog altijd de A.I. Ook in Frontline blijken ze dit facet nog steeds niet onder de knie te hebben. Ja de Duitse soldaten verbergen zich mooi achter een muurtje of kist, maar als jij er dan als een bezetene op af rent, hebben ze dat de eerste seconden niet in de gaten.
Een ander puntje van kritiek is de kunstmatige intelligentie van jouw medesoldaten. Zo is het op een gegeven moment zaak dat jij een van je collega's beschermt zodat deze de Duitse pantzer divisie kan uitschakelen. Jij loopt voorop en schiet de arme Duitsers overhoop terwijl je collega schaapachtig achter je aan hobbelt. Totdat er een tank in zicht komt.
De beste man rent als een kip zonder kop op de tank af zonder zich druk te maken om vijandig vuur. En alsof er geen vijand te bekennen is, ruimt je maat alles en iedereen die zijn pad kruist uit de weg. Ja, zo kan ik 't ook.

BEEN THERE, DONE THAT

Wat mij nog erger stoorde waren de omgevingen, die zagen er nogal kartelig uit, verder waren de muren niet echt solide (mannetjes die er doorheen vallen) en wat te denken van de bekende struiken van beton. Ook



"Vorsicht Heinz, ich glaube ihr hat ein waffen!"

het omdraaien heeft nog altijd de snelheid van dikke stront door een trechter. Al deze punten kan ik mij nog maar al te goed herinneren van de MOH serie op de oude vertrouwde PSX.
Maar dat was niet het enige dat mij bekend voorkwam, zo bestaan de missies nog steeds uit dezelfde soort opdrachten: schakel dat uit, breng dit tot zinken, infiltreer daar, etc. Het zijn allemaal zaken die ik in eerdere MOH games ook al eens heb gedaan, alleen dan in een iets andere setting en in andere omstandigheden. Er is dus eigenlijk bar weinig veranderd, behalve een nieuw likje verf.
Nee, MOH moet het vooral hebben van de sfeer en zeker op dat gebied zullen gamers die de eerste twee games op de PSX dope vonden, niet teleurgesteld worden.

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.easports.com — XBOX

■ JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 78

■ ***De eerste voetbalgame voor de Xbox is - hoe kan het ook anders - een FIFA game. 2002 FIFA World Cup laat je het toernooi in Azië naspelen en kent een paar geinige nieuwigheden.***

2002 FIFA WORLD CUP

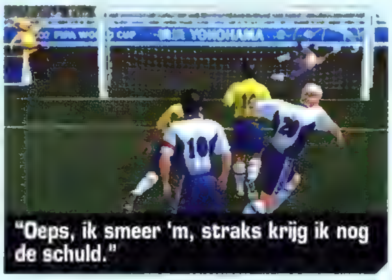
Electronic Arts heeft inmiddels ingezien dat de concurrentie dichterbij komt en misschien zelfs wel al langszij is gekomen. Niet in verkoopaantallen maar zeker qua coolness is ISS Pro behoorlijk king bij hardcore gamers.
Ikzelf vind FIFA een lekkere footie omdat je de game in je console of PC schuift en meteen kan spelen. Daarbij heeft de gameplay zich de laatste tijd in goede richting ontwikkeld. Potjes met uitslagen van 10 - 8 zijn sinds de 2002 serie veel minder gangbaar en het vernieuwde passing systeem is een vooruitgang.
Ook bij World Cup zien we een aantal kleine extra's. Via Air Play kun je ballen spectaculair opvangen en doorlobben, of in een keer met veel kabaal in het net jagen en je kunt nu ook trekken en duwen in het duel om de bal.
Het zijn minieme aanpassingen maar als we EA mogen geloven, is dit pas het topje van de ijsberg. Een heel nieuw team programmeurs is momenteel hard aan het werk om met FIFA 2003 de concurrentie te vloeren. We zullen zien...


"Uitslover, heeft z'n eigen bal meegenomen. Wij letten op de échte bal, hoor."


Jammer, hoog over.

STERSPELERS

Tot die tijd moeten we het doen met World Cup 2002. Jammer is dat het spel weinig modes kent. Naast het toernooi en een vriendschappelijk potje, zijn er geen andere gamemodi en dat is toch wel wat mager.
De sfeer, de kolkende aankleding en het Star Player systeem maken dit enigszins goed. Laatstgenoemde systeem houdt in dat sommige spelers speciale mogelijkheden hebben, waardoor ze beter zijn dan de 'gemiddelde' voetballer in een team. Het Franse team heeft bijvoorbeeld Robert Pires, Zinedine Zidane, Thierry Henry en David Trezequet als sterspelers. Engeland heeft maar liefst vijf sterspelers rondlopen en Duitsland slechts eentje: Sebastian Deisler.
World Cup 2002 heeft ook een paar sneaky secrets. Zo kun je een "European All Stars Team" unlocken als je de Wereldbeker wint. Beckham, Zidane en Maldini bij elkaar in één team... oh my! En er zijn nog meer bonusteams in het spel.
Van alle platformen is FIFA op de Xbox het mooist. De kleuren, de details, de scherpte... het is allemaal net wat lekkerder in beeld gebracht dan op de andere platformen. En met een Xbox controller is het gewoon prettiger spelen dan met een toetsenbord of een gamepad achter de PC, mede daarom geniet de Xbox versie mijn voorkeur boven die van de PC, die ik vorige maand testte. ◄


"Oeps, ik smeer 'm, straks krijg ik nog de schuld."

Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.midway.com — PLAYSTATION 2

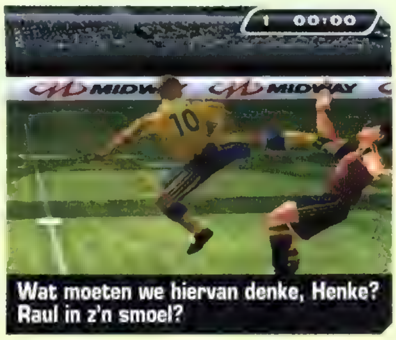
■ BORIS | GRAPHICS 6 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 2 | SCORE 36

■ ***NBA Jam en NHL Hitz waren leuk maar die 'weinig regels, veel actie' aanpak werkt natuurlijk voor geen meter met een voetbalgame.***

REDCARD SOCCER 2003

RedCard Soccer is een draak van een game. Het is een monster. Het is beestachtig slecht. Het is van de duivel en het had nooit gemaakt mogen worden. Zo, dat noem ik nog eens met de deur in huis vallen.
Maar het is dan ook niet niks wat je meemaakt als je deze bagger in je PS2 duwt. RedCard doet echt alles fout wat je fout kunt doen in een voetbalgame.
Onrealistische acties worden afgewisseld met irritante spelonderbrekingen en onzinnige doelpunten. Het slaat werkelijk helemaal nergens op en doet nog het meeste denken aan een volkomen mislukte versie (kun je nagaan) van dat in mijn ogen idiote Adidas Soccer waar je met van die Predator schoenen speelde en de meest belachelijke doelpunten kon scoren vanaf de middenlijn als je schoenen genoeg waren opgeladen.
Echt totale bullshit dus en een belediging voor met zorg in elkaar gestoken voetbalgames als ISS Pro Evolution. RedCard komt verder ook nog met een reeks fantasie spelers en fantasie stadions die gevuld zijn met onzichtbaar publiek. Heel origineel bedacht en het zou waarschijnlijk werkelijkheid worden als voetbal zo zout was als RedCard wil doen geloven.


Dat kan Beckham wel eens z'n WK deelname gaan kosten.


Wat moeten we hiervan denke, Henke? Raul in z'n smoel?


"Zullen we doen wie de meeste schaduwen kan maken?"

WIE DIT KOOPT IS GEK

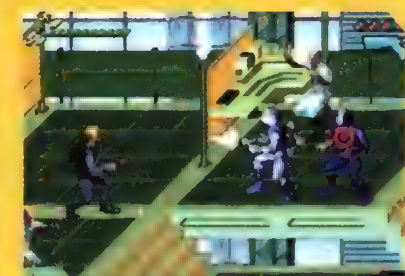
Voetbal is een delicate sport die in geen velden of wegen te vergelijken is met basketbal en ijshockey. Iets wat die actiegeile Amerikanen natuurlijk nooit zullen begrijpen want die vinden iets pas tof als het ontploft of als er vijftig keer gescoord wordt in een wedstrijd. Van Amerikanen is ook de uitspraak dat voetbal net zo boeiend is als het kijken naar het groeien van gras en dat is ook de reden dat de meeste sporten daar worden gespeeld op kunstgras. Anyway, Amerikanen zijn lomp en dat is RedCard Soccer 2003 ook. En waar slaat die naam op? RedCard? Als er één ding is dat je in deze game niet tegenkomt dan is het wel een rode kaart. Konden ze niets beters verzinnen?
Misschien iets positiefs uit het voetbal nemen. Cornervlag Soccer 2003 was al beter geweest. Of Middenstip Soccer 2003. Wat mij betreft verdienen ze bij Midway zelf een rode kaart en een heeeeeele lange schorsing voor deze verdrietige bagger. ◄


Hij is wreed, hij is Skate The Great!


"Ach één zo'n Spidey-game zullen ze toch niet missen?"

ACTIVISION'S

Vorig jaar mocht Dre Activision's E3 line-up aanschouwen tijdens hun PRE3-day in Santa Monica en dit keer was Skate de gelukkige om te bekijken wat ze ons op die beurs te bieden hebben.


Minority Report.


Mat Hoffman's Pro BMX 2.


X-Men: Next Dimension.

Na eerst de PR-afdeling van Activision in paniek te brengen door mijn vlucht te missen (wist ik veel dat je tegenwoordig door al die 9/11 nonsense niet vijftien minuten maar twee uur van tevoren moet inchecken) en vervolgens een vlucht later ook nog eens een uur compleet strip-searched te zijn in Seattle (Jezus, kan een gast vandaag de dag niet eens een coke-smokkel grapje maken op een vliegveld?), kwam ik uiteindelijk toch nog op tijd aan in Santa Monica voor hun PRE3-day; een perstrip waarop men in de maand voor de E3 hun games in alle rust vertoont aan 's werelds belangrijkste gamemagazines.
Aardig detail: ik was de enige journalist uit de Benelux die zijn hoofd daar mocht vertonen. Met andere woorden: de PU is gewoonweg het enige gamesmagazine dat door de grote gamesproducenten serieus genomen wordt.

GBA

Het was eigenlijk best zielig voor de ontwikkelaars van de GBA-games die het spits moesten afbijten in de vroege ochtend, want het gehele journalistenkorps was nog zo'n beetje de soep uit de ogen aan het wrijven. Behalve ik dan, want ik was


Minority Report op PS2.

natuurlijk on point as usual. Hé, jullie verwachten van mij natuurlijk niets minder dan een messcherpe analyse toch?
De twee GBA-titels die vertoond werden, waren Minority Report en Mat Hoffman's Pro BMX 2.
Om te beginnen met de eerste: Minority Report is een platform-based action shooter (op de GBA althans) die gebaseerd is op de aankomende film van de heren Spielberg en Hanks met Tom Cruise in de hoofdrol.
De GBA-versie is natuurlijk niet zo uitgediept als de PS2-versie (die vanuit een third person perspectief gespeeld wordt en veel meer samenhangt met de film) maar oogt dank zij de futuristische look en de vele actie in ieder geval vrij hoopvol.
De andere GBA-titel (die eveneens op de grote consoles uitkomt) is Mat Hoffman's Pro BMX 2. Activision O2 heeft bij deze game niet gekozen voor een isometrische view zoals bij Tony Hawk maar voor gameplay waar je van links naar rechts en andersom dient te crossen met je fiets.
Een zware vooruitgang als je het mij vraagt want het oogt nu allemaal veel overzichtelijker en de tricks zijn hierdoor een stuk makkelijker te maken. Dit wordt een absolute must-have voor GBA-bezitters die gek zijn op games uit dit genre.

MULTIFORMAT

Veel van de titels die vertoond gaan worden tijdens de E3 zullen op meerdere consoles te zien zijn. Zo zullen bijvoorbeeld Tony Hawk's Pro Skater 4, Race Of Champions, Blade 2, Wolverine's Revenge en Mat Hoffman's Pro BMX 2 op alle next gen consoles uitkomen.
Te beginnen met Tony Hawk's Pro Skater 4. Net wanneer je denkt dat er weinig meer aan toe te voegen valt, gooien ze een aantal dingen compleet om. Zo dien je nu in de immense levels allerlei personen op te zoeken, die je steeds een opdracht geven. Fok je die opdracht op, dan kun je 'm gewoon weer opnieuw proberen en wanneer ie lukt, komen er nieuwe goals vrij.
De hoeveelheid goals is zo groot, dat je er echt wel een hoop uurtjes zoet mee zult zijn. Ook de toevoeging van mini-games (zoals tennissen en basketballen) is leuk.
THPS4 wordt een juweeltje, mark my words!
X-Men: Next Dimension is een 3D beat 'em up die wel wat weg heeft van DOA2 vanwege de toevoeging van multi-levels. Dankzij dit gegeven, alsmede de uitgebreide air combat en de special moves die vanuit meerdere hoeken vertoond worden, kan dit wel eens een verrassend goede fightinggame worden.

MEER MULTIFORMAT

Een titel waar vele racefanaten naar uit zullen kijken, is Race Of Champions maar daar viel nog niet veel meer over te vertellen dan Ed enkele maanden geleden al deed.
Dan maar door naar Blade 2, de action/adventure die gebaseerd is op de gelijknamige film met Wesley Snipes in de hoofdrol. Ook nu is het weer volop knallen en bloed-

SKATE

PRE3-DAY

zuigen geblazen. De area's oogden indrukwekkend en met een 360 graden view en tot dertig vijanden tegelijk op je scherm, kan ook deze game wel eens hoge ogen gaan gooien.
Net als Wolverine's Revenge trouwens, die qua gameplay veel weg heeft van Blade 2. X-Man Wolverine blijkt een virus in zijn lichaam te hebben en om een kans te maken om te overleven, zal hij op tijd moeten terugkeren naar professor Xavier's X-Base. Dit gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot, want er zijn nogal wat eikels die Wolverine liever dood dan levend zien. De ontwikkelaar heeft nog een jaartje de tijd om alle puntjes op de i te zetten en dat terwijl de game er al bijzonder goed uitzag. Dat kan nog wat worden met deze titel!

gaan namelijk op een road trip en dienen in verschillende steden zoveel mogelijk te scoren. Hier natuurlijk geen view waarop je van links naar rechts hoeft te crossen maar gewoon de gameplay zoals we die van dit soort games kennen op de grotere consoles.
Van Tenchu III zagen we alleen een korte video, waarop eigenlijk niet veel nieuws te zien viel. Wel verklapte de ontwikkelaar dat er naast de twee standaard characters een extra speelbare character in deze action/adventure verwerkt is.

Hierna kregen we een aantal sporttitels te zien die voor Europa niet bijster interessant zullen zijn, te weten Shaun Murray's Pro Wakeboarder, Kelly Slater's Pro Surfer en Street Hoops.
Wat deze games betreft zou ik zeggen: check de screenshots en je weet een beetje wat je verwachten kunt. Overigens vond ik alle drie de titels er erg goed uitzien; O2 is op dit gebied de absolute topper onder de game developers.

PC

Eindigen we bij een drietal PC-games, waarvan ik er twee laat voor wat ze zijn. Laat Jan of J.J. jullie volgende maand maar uitvoerig verhalen over Starfleet Command III en Star Trek Elite Force 2.
Ik wil nog wel wat aandacht besteden aan Medieval: Total War, het vervolg op Shogun. Ditmaal speelt deze mission-based 3D RTS meets turn based strategygame zich af in Europa en Noord-Afrika en kun je in gaming maps die twee keer zo groot zijn als in Shogun volop kastelen en forten bouwen, je troepen in alle rust versterken etc.

De verhaallijnen zijn nu wat meer uitgediept dank zij de rijkere, diepere character details; zo zijn er bijvoorbeeld twaalf volkeren en drie religies in verwerkt en ook characters als prinsessen die je kunt laten trouwen met prinsen van geallieerden om de banden wat aan te sterken. Verder is de A.I. een stuk verbeterd en zitten er veel meer details in de RTS battlefields. Kortom: Medieval is zeker een titel om ergens in het najaar in de gaten te houden.
Al met al was het een geslaagde trip waarin toch wel opvallend veel indrukwekkende stuff is vertoond. Op allerlei manieren. De screenshots spreken wat dat betreft boekdelen...◀


Star Trek Elite Force 2.


Wolverine's Revenge.


Street Hoops.


Medieval: Total War.


Blade 2.


Shaun Murray's Pro Wakeboarder.


Starfleet Command III.


Onze expert legt nog één keer de 3-player mode uit.

NOG MEER MULTIFORMAT

Mat Hoffman's Pro BMX 2 op de next gen consoles kent hetzelfde concept als op de GBA. De rijders

PLAYSTATION 2

SCORE **80**

GRAPHICS	9	REPLAY	5	GAMEPLAY	7

Als je graphics belangrijker vindt dan gameplay, dan is het genieten geblazen met FFX. Voor een dikke honderdvijftig gulden (fuck de Euro) verwacht ik echter meer.



FINAL FANTASY X

We hadden de Japanse versie al meer dan een half jaar liggen. De Amerikaanse versie hadden we ook al een keer uitgespeeld en nu is FFX dan eindelijk officieel uit in Europa.

Ik ben teleurgesteld in Square. Niet zozeer omdat Final Fantasy X niet is waar we op gehoopt hadden maar omdat ze voor de zoveelste keer bewijzen dat Europa totaal niet belangrijk voor ze is.
Opnieuw krijgen wij de nieuwste Final Fantasy als aller aller laatste regio en opnieuw is er vanuit technisch oogpunt het een en ander op aan te merken. Om te beginnen natuurlijk die zwarte balken. Hoe bestaat het? We leven in het jaar 2002 en nog steeds krijgen we high profile games die op pal draaien met zwarte balken. Het is zo ongelofelijk lamlendig dat wil je gewoon niet weten.
Ik zal eerst eens even uitleggen waarom die zwarte balken er zijn. Games die in Amerika en Japan worden ontwikkeld, worden in eerste instantie gemaakt voor het NTSC formaat. Dit is een televisie standaard die fabrikanten van TV's en televisiestations met elkaar hebben afgesproken en waarin wordt gezegd uit hoeveel beeldlijnen het beeld is opgebouwd. Nou wil het toeval dat we in Europa een betere standaard hebben namelijk PAL. De standaard is beter omdat er meer beeldlijnen zijn toegestaan en het beeld dus ook mooier en strakker wordt.

LELIJKE ZWARTE BALKEN

Het nadeel is dat gamesdevelopers van het begin af aan rekening moeten houden met deze grotere afmetingen anders moeten ze alles later opnieuw doen. De meeste gamesdevelopers zijn echter lui en besluiten om de extra ruimte die PAL biedt maar op te vullen met zwart zodat ze weinig tijd kwijt zijn met het overzetten van de game.
Square wilde in principe wel wat meer tijd en geld steken in het omzetten van FFX naar PAL maar kwam tot de conclusie, zo willen de geruchten, dat de ondertiteling van de game niet synchroon zou lopen met het geluid omdat de processor van de PS2 ietsje meer tijd nodig heeft om de grotere beelden op het scherm te zetten. Sony ging niet akkoord met nóg langer uitstel en zodoende zitten wij in Europa opgezadeld met lelijke zwarte balken.

DE FINAL FANS

Ook de Dolby standaard ging verloren in het development proces omdat de geluidsengineers te bang waren om te vliegen na 11 september. Maar ja, dat vergeven we ze maar even.
Dus we hebben een half jaar oude game, met zwarte balken en slechter geluid en nog steeds dendert de hype in de Benelux onophoudelijk voort. Vreemd eigenlijk want waarom zitten mensen te wachten op deze titel. Omdat Final Fantasy VII zo goed was? Of omdat juist de eerdere FFV zo goed was.
Ik denk dat de hardcore RPG liefhebbers die voor deeltje V gingen, al lang geleden zijn overgestapt naar games als Grandia enzovoort en fans van FFVII zullen inmiddels wel tot de conclusie zijn gekomen dat de serie er daarna eigenlijk niet echt op vooruit is gegaan en dat de gameplay steeds meer heeft moeten inleveren ten koste van de graphics.
In Final Fantasy X is het zo erg dat het bijna niet meer kan. Het redelijke verhaal wordt natuurlijk schitterend verteld door prachtige filmpjes en de mooiste graphics maar daarnaast ben je eigenlijk alleen maar aan het rondlopen op zoek naar dingen terwijl je wordt lastig gevallen door op volkomen willekeurige momenten opduikende monsters. Deze random encounters zijn vreemd genoeg nog altijd niet weggehaald uit de FF serie terwijl de hele wereld zich er al jaren aan ergert.

GEEN BIZARRE HUMOR

Het kan dus voorkomen dat je een half uur lang aan het "spelen" bent en in dat half uur niet meer dan vijf

Square / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.square.com

BORIS


Jammer, kon niets bedenken. Dit had een vet bijschrift moeten worden.


Gooi effe een proppie in die 'hier papier' gast, zegt ie vast 'dank u wel'.


"Trek je die kritiek niet aan joh, Boris rijdt in een Hyundai Pony, da's ook erg."


Zo, dat is knap, vechten tegen twee stieren tegelijk!

keer op een knop hoeft te drukken. Daarnaast kunnen veel filmpjes niet worden weggeklikt en dat is toch wel erg vreemd. Vooral bij een spel dat zo groots is opgezet, zou je toch als speler het gevoel moeten hebben dat je niet alleen maar naar een Japanse animatie film zit te kijken, toch?
De dialogen in deze game zijn, geheel volgens de Final Fantasy traditie, zonder enige humor vertaald. Van Japanse vrienden hoor ik dat de teksten best leuk zijn maar de vertaling is echt gortdroog. Het hoort misschien een beetje bij Japanse games die, voor zover ik weet, altijd slecht vertaald worden. Toch vreemd want de Japanners staan bekend om hun bizarre humor die wij ook best zouden diggen, ware het niet dat het gewoon niet terug te vinden is in de saaie Engelse teksten.
De voice acting is deze keer overigens wel goed gedaan, zelfs in het Engels, maar wat mij betreft hadden ze best de stemmen in het Japans mogen laten. Ik vind dat wel wat hebben.

TEAM PLAY

Het leukste aan Final Fantasy X is het team dat je samenstelt naarmate het spel vordert. Het blijft gewoon aardig om ze te boetseren naar je eigen wensen en steeds grotere monsters te verslaan met je team.
De characters van FFX zien er allemaal mooi uit. Square heeft er voor gekozen om na de cartoon-achtige FFIX weer terug te keren naar het realisme van FFVIII. Een goede zaak maar daarover zullen de meningen bij hardcore Final Fantasy fans ongetwijfeld verdeeld zijn.
Het verhaal is minder goed. Onze held en hoofdrolspeler doet aan de sport Blitzbal en nadat zijn stad vernietigd wordt tijdens een wedstrijd wordt hij 1000 jaar de toekomst in geslingerd. Dat komt goed uit want dan kan hij daar mooi de wereld redden van een mysterieuze kracht die

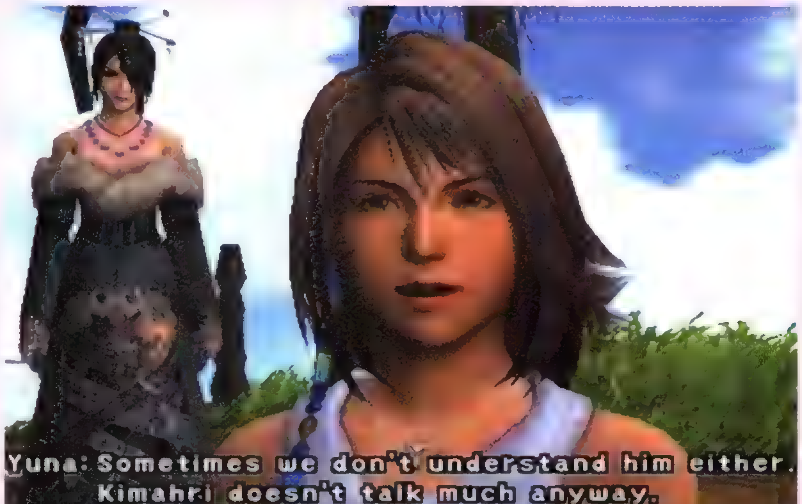

"Hé schiet eens op, nu afknijpen!"

Sin heet. Lekker origineel allemaal. Ach, wat kan mij het ook schelen; het is toch de laatste Final Fantasy die er zo uit gaat zien.

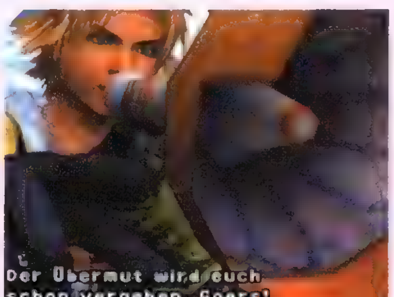
ENTHOUSIAST

Het volgende deel, Final Fantasy XI, zal een multiplayer game worden die je alleen via het internet tegen elkaar kunt spelen. We kunnen er gevoegelijk van uitgaan dat deeltje X de laatste Final Fantasy was in zijn huidige vorm.
Wat mij betreft is dat maar goed ook want ondanks dat FFX zeker geen slechte game is, is het concept meer dan genoeg uitgemolken en is iedereen, denk ik, toe aan iets nieuws.
Ik twijfel er niet aan of ook Final Fantasy X gaat weer alle verkoop records breken en krijgt over de hele wereld laaiend enthousiaste reviews. Net als bij Metal Gear Solid 2. Ik begrijp het gewoon niet. Hebben 99% van alle gametesters dan gewoon stront in hun ogen? Ik ben bang van wel of ze zijn gewoon bang voor Sony, die toch wel veel te vertellen heeft in het gameswereldje.
Ik probeer me steeds voor te stellen hoe ik deze game zou vinden als ik er net 69 euro voor had betaald en ik moet eerlijk toegeven dat ik me dan best een beetje genaaid zou hebben gevoeld. Maar ja, ik wil nou eenmaal gameplay over graphics en ik weet uit ervaring dat niet iedereen er zo over denkt. ◄


Nou bij die PU Game Awards afterparty, ging het dak er af hoor. Dope shit, right on, lekker lekker.



Nee dan vrouwen, die lullen je oren van je kop over niks.



En in 't Duits gaat ie meteen schreeuwen natuurlijk.


Ach, dat kan ik in strenge winters ook.



















RALLISPORT
CHALLENGE

3DO / Infogrames/ Tel: 040-2393580 / www.eidos.com — PC / PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 5 — REPLAY 1 — GAMEPLAY 2 — SCORE 21

Ik dacht dat deze titel een soort tribute was aan de hele RiTS van Army Men games die wij inmiddels hebben moeten testen maar ik zat er helemaal naast. De kleine groene mannetjes zijn namelijk terug in een echte Real Time Strategy titel!
Stel je eens voor; eindelijk bestuur je niet één zo'n klein groen ventje maar een heel bataljon tegelijk. Deze game is een van de meest originele titels ooit gemaakt. Voor het eerst hebben we een RTS game die gebaseerd is op de avonturen van speelgoed soldaatjes.
Ja, je denkt dat je die dingen onder het bed hebt gegooid en dat ze er nooit meer onder vandaan komen maar da's niet waar; die shit leeft, vriend! En ze voeren nog oorlog ook. 3DO heeft zichzelf in ieder geval overtroffen qua originaliteit; nu de halve gameswereld al weer klaar is met het uitmelken van RTS titels beginnen zij pas. En gelijk hebben ze. Als je namelijk zo ontzettend ver achter de massa aan loopt, loop je er namelijk ook weer op vooruit (de wereld is rond, je weet toch?).
Ach ja, het is allemaal een kwestie van visie en dat hebben ze bij 3DO. Misschien dat ze nu wel gaan beginnen aan een Army Men first person shooter. Wij kunnen alleen maar hopen.
Oh wacht, Ik ken nog een mop. Hoeveel Vietnam veteranen heb je nodig om een gloeilamp te verwisselen? YOU DON'T KNOW, SON. YOU WEREN'T THERE!!!!!!



ARMY MEN:RTS

THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com — GAME BOY ADVANCE

SKATE — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 65

Op zich wel cool dat sportmerk Fila zich nu ook in het strijdperk mengt maar om dan als eerste op de GBA te komen met een tienkamp (en dus grotendeels een button-bash feest), ik weet het niet hoor.
Het geheel steekt grafisch goed in elkaar en de atleten ogen lekker fris en scherp. Zelfs het geluid van de stadionspeaker en het sfeermakende publiek is redelijk oké; het knelpunt zit 'm uiteindelijk toch in de gameplay. Onderdelen als de 100 meter sprint, kogelstoten en discuswerpen zijn nog wel te doen, aangezien ze niet direct een aanslag op je lichamelijk gestel plegen. De 400 en 1500 meter en de 110 meter horden zijn echter rampzalig, aangezien ze je armen volledig naar de kloten helpen.
Daarnaast moet je je voor veel onderdelen op een wel heel speciale manier positioneren wil je uitzicht houden op een podiumplaats. Ik heb werkelijk alle Kama Sutra-standjes op mijn meubilair uitgeprobeerd om een 'bevredigend' resultaat te halen. Ik raad dan ook niemand aan om dit spel mee te nemen in welke vorm van openbaar vervoer dan ook, want je gaat met al die spastische bewegingen zwaar voor schut staan/zitten/liggen/knielen.
En denk al helemaal niet aan linken met kabeltjes; zie je jezelf al met een paar maatjes op je knietjes zitten met een vuurrode kop en twee vingers die je als een razende tekeer laat gaan op die twee kleine knopjes? Precies...



FILA DECATHLON

Nai'a Digital Works / Kemco / Contact Data / 076-5484848 / www.kemco.com — GAMECUBE

JURJEN — GRAPHICS 4 — REPLAY 1 — GAMEPLAY 2 — SCORE 20

Universal Studios werd tijdens de ECTS van 2001 uitgeroepen tot Beste Game van de Show. Dat was niet terecht, constateerde ik toen al. De complete waanzin achter deze beslissing dringt echter nu pas tot me door.
In Universal Studios mag je een dagje doorbrengen in het gelijknamige pretpark in Los Angeles. Hiervoor verplaats je een figuurtje voorbij stilstaande achtergronden, net als in Resident Evil. Anders dan in RE sluiten de achtergronden echter in het geheel niet op elkaar aan, zodat je de acht attracties alleen met willekeurig wandelwerk kunt vinden.
Is dit gelukt, dan krijg je de volgende teleurstelling voor je kiezen: je mag zo'n attractie alleen betreden als je genoeg zwerfvuil hebt geruimd.
Fijn pretpark! Heb je op dat punt nog niet besloten om het spel terug te brengen naar de winkel, dan doe je dat wel als je erachter komt dat elk van de attracties garant staat voor een hoop nauwelijks speelbare onzin.
Tot voor kort geloofde ik niet dat videogames mensen agressief konden maken. Sinds ik Universal Studios heb gespeeld, weet ik wel beter. Na het zoveelste schaterlachje van Woody Woodpecker kon ik de drang om stoeptegels naar de vogels in mijn tuin te smijten amper onderdrukken.

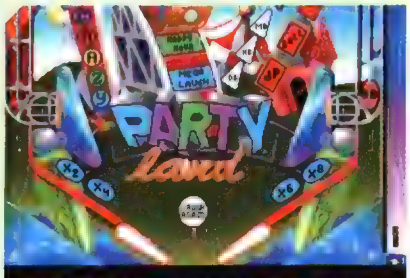


UNIVERSAL STUDIOS THEMEPARK ADVENTURE

Binary9 / Ubi Soft / 035-5288810 / www.binary9-studios.com — GAME BOY ADVANCE

SKATE — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Wellicht dat de wat oudere gamers zich nog Pinball Dream en Pinball Fantasies kunnen herinneren, die begin jaren '90 het daglicht zagen op onder meer de Amiga, SNES en GameGear. Wel, Pinball Challenge Deluxe is een samensmelting van die twee golden oldies.
In principe is deze game perfect om op een handheld te spelen, aangezien je enkel de linker en rechter schouderknop nodig hebt om er vele uurtjes zoet mee te zijn en ik moet zeggen dat dit hier grotendeels ook het geval is. Elk spel heeft natuurlijk een andere setup. Zo is het eerste spel, Ignition, vrij minimaal, terwijl spellen zoals Party Land en Speed Devils een stuk drukker bebouwd zijn en dus meer spektakel bieden.
Toch vind ik dat ze wel wat gevarieerder hadden mogen wezen want om nou te zeggen dat het acht totaal verschillende werelden zijn, dat gaat me wat te ver.
Het is wel zo dat de bewegingen en snelheden van de bal uitstekend zijn uitgewerkt. Wat dat betreft gebeurt er net zoveel onvoorspelbaars als bij een echte flipperkast. De scores worden bovenaan het scherm weergegeven door die karakteristieke oranje verlichte cijfers en letters (met bijbehorende explosies en dergelijke), dus tja, eigenlijk valt er niet eens zo heel veel te zeiken over deze game.
Leuk om zo nu en dan op te pakken, niet echt om het bij uit te schreeuwen van vreugde.



PINBALL CHALLENGE DELUXE



boel blonde dames en een band die Apulanta heet en in Finland de ene hit na de andere scoort. Als dat geen ingrediënten zijn voor een spannend special report dan weet ik het ook niet meer.

TRANSWORLD

De developer van Transworld Snowboarding, de Finse developer Housemarque (ontstaan door het samengaan van developers Bloodhouse en Terramarque), heeft zijn roots diep in de Amiga scene liggen. Na enkele bescheiden hits op de moeder van alle gamemachines besloot men zich volledig te gaan richten op PC games.
Met titels als Super Stardust en Alien Incident wist het bedrijf zich moeizaam naar boven te worstelen en uiteindelijk een contract bij Infogrames af te dwingen met Supreme Snowboarding. De ervaring die ze met deze titel opdeden en de positieve reacties die het bedrijf ontving, waren de basis voor een nieuwe snowboardtitel, deze keer

FROSTY FUN IN FINLAND



Hoe doen die gasten dat bergop boarden nou precies?



Ik had maar effe de dienstregeling van de Alpen Express gecheckt.



Vrouwen en kinderen eerst. Brand aan board!



Ingame! Kolere, je kan zowat z'n neusharen tellen!

Wat Tony Hawk is voor skategames, zal Transworld Snowboarding gaan worden voor het snowboard genre. Tenminste dat zeggen de Finse makers en om hun woorden kracht bij te zetten, werden wij uitgenodigd in Helsinki om met eigen ogen te komen kijken hoe mooi de game nu al is.

De Xbox lijkt ons een prima platform voor de volgende killer-app snowboardtitel. De console heeft de grafische kracht om voldoende polygoontjes op het scherm te smijten en op een of andere manier past het ding gewoon bij snowboarding. Het zal wel komen omdat het Amerikaans is, ik zou het verder ook niet weten.
Anyway, terwijl heel Nederland geniet van de eerste zonnestralen en massaal op het terras te vinden is, pakt Power Unlimited het vliegtuig naar het koude Finland om kennis te maken met Helsinki, Housemarque, Transworld Snowboarding, een voor de Dreamcast. Echter, na een jaar hard werken ging de Dreamcast ten onder en werd het project overgezet naar de Xbox.
Tegelijkertijd was Infogrames in onderhandeling met Transworld magazines voor de rechten op hun licentie. Transworld is met vijftien magazines, zes websites en vele events namelijk verantwoordelijk voor de grootste oplage van extreme sports media ter wereld. Vandaar dat we binnenkort niet alleen Transworld Snowboarding kunnen verwachten maar ook o.a. Transwold Surf maar dat is weer een heel ander verhaal.

GROUNDWORKS

Voor ik over de game zelf begin, moet ik eerst even een complimentje kwijt. Ik ben in mijn loopbaan als videogamejournalist bij zo'n beetje alle grote gamedevelopers ter wereld over de vloer geweest. Van Tokio tot Los Angeles en van China tot Schotland maar

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.transworld.com/snow

BORIS

nergens waren de mensen zo aardig als bij het Finse Housemarque. Ik dacht dat Jari Litmanen van zichzelf zo sympathiek was maar het zit de Finnen gewoon in het bloed.
De hele presentatie werd omgegooid toen bleek dat de aanwezige pers meer wilde weten over de manier waarop de leveldesigners in minder dan een dag een heel nieuw level in elkaar konden zetten. De Xboxen werden opzij geschoven en wij kregen van de programmeurs een kijkje achter de schermen van de aller vetste level-editor ooit gemaakt.
Het stukje software gaat schuil onder de naam Groundworks en is door Housemarque zelf ontwikkeld. In minder dan vijf minuten hadden we een prachtige open vlakte met sneeuw, stukken rots, bomen en de juiste lichtval. Met een simpele mountain tool maakten we vervolgens de aller vetste pistes. Al met al waren we niet langer dan een kwartier bezig en hadden we een level dat vetter is dan wat je ziet in SSX.
Housemarque zal de editor overigens niet snel vrijgeven en is ook niet van plan om 'm te licenseren aan andere gamedevelopers.

DE GAME

Housemarque had zichzelf het doel gesteld om van Transworld Snowboarding de nieuwe Tony Hawk te maken en dat is natuurlijk makkelijker gezegd dan gedaan. Eerst moet je dan vaststellen wat Tony H. tot zo'n succes heeft gemaakt. Bij Housemarque zijn ze tot de conclusie gekomen dat het een combinatie is van realisme, actie en perfecte controle.
Daarin geven we ze helemaal gelijk maar aan Tony Hawk werd wel een jaar lang gesleuteld totdat de balans en de besturing precies goed was, waardoor ook 'de feel' van de game exact was wat ie moest zijn. Het is nog maar de vraag of Infogrames bereid is om een jaar lang op Housemarque te wachten nadat de game in feite al op de markt gebracht zou kunnen worden. Wij geven ze het voordeel van de twijfel en wachten met een oordeel totdat we een review exemplaar in huis hebben.
De game van dit moment ziet er in ieder geval adembenemend uit. De graphics zijn zelfs voor de Xbox uitzonderlijk mooi en dat zegt toch wel wat. Als je boven op de berg staat en de verse maagdelijke sneeuw op de slopes ziet liggen dan kun je gewoon niet wachten om naar beneden te strepen.
Ik had bij het spelen van Transworld voor het eerst het gevoel dat ik werkelijk van het uitzicht aan het genieten was. Eigenlijk hetzelfde gevoel dat je hebt als je in de Alpen uit de lift komt en je kijkt uit over het dal en de andere bergen. Heel vet.

ACTIE VS. REALISME

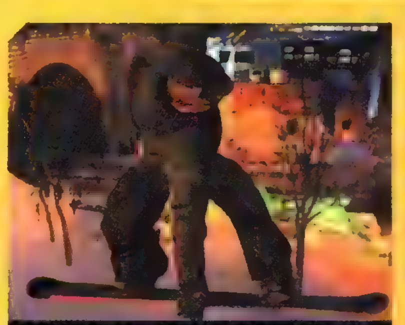
Ondanks de prachtig gelijkende omgevingen leunt de gameplay van Transworld Snowboarding heel zwaar op de actie en is realisme vaak ver te zoeken. Waar ik persoonlijk al genoeg actie vind in de momenten waarop je heel hard naar beneden gaat en zo nu en dan een ollie over een heuveltje doet, daar is het in Transworld toch meer de bedoeling dat je heel hard naar beneden gaat, door vlammenzeeën springt en terwijl je board in brand staat, nog vlug even een backflip doet en landt op een handrail. Niet bepaald realistisch dus maar waarschijnlijk zijn er een boel gamers die dit wel diggen.
Het spel kent verder een boel verschillende modes variërend van Career tot Half Pipe en een Big Jump mode. Ook de riders zijn allemaal echt en niet alleen lijken ze sprekend op zichzelf, ze hebben ook exact dezelfde merken kleren aan, brillen op en planken onder hun voeten. Niet verkeerd dus, helemaal als je ziet hoe mooi het allemaal is uitgewerkt.

APULANTA

Als laatste moet ik nog even wat kwijt over de soundtrack van deze game. De muziek is namelijk geheel verzorgd door een Finse band, die werd voorgesteld als Apulanta. Drie vriendelijke kids die gewoon bij de presentatie aanwezig waren en tegen ons wilden snowboarden. 's Avonds zouden we een concert van hen bijwonen en toen drong het pas tot ons door hoe ontzettend groot die band is in Finland. Ze vullen stadions, avond na avond als het moet. Het VIP concert dat speciaal voor de aanwezige pers was georganiseerd, werd verder nog bijgewoond door hordes uitzinnige groupies. Iedereen werd helemaal lau toen ze opkwamen en dat hield niet meer op totdat twee uur later de laatste noot gespeeld was. Ik verstond er geen moer van maar hun Nirvana-achtige sound was echt super dik. Iedere keer als ik een Fin vroeg waar die nummers over gingen dan antwoordden ze steevast hetzelfde "about living on the edge". Nou ja, dat heb je nodig bij een snowboardgame en het spreekt voor Housemarque dat ze voor deze band hebben gekozen en niet een paar nummertjes van Limp Bizkit of zo hebben gekocht. Speciaal voor de game heeft Apulanta trouwens een paar nummers in het Engels vertaald. Mag jij raden waar ze over gaan.


Dat moeten ze met m'n Renault Laguna Grand Tour verdomme niet proberen.


Zeker Delta Loyd.


De 'kiss my ass' grab, ook wel de ollie b. bommel genoemd.


Met zo'n kop... zette ik ook een mutsie op.



Hé jongen doe eens gewoon, er ligt overal sneeuw.

72 EEUWIG LEVEN

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Op dit moment staat er geen Cube, Xbox of PS2 in huize Roding te ronken maar een heuse N64 inclusief Conker's Bad Fur Day, Mario 64, Paper Mario en Mario Tennis
Natuurlijk vergeet ik de hedendaagse spellen niet, check hieronder de laatste cheats voor de laatste games. In de tussentijd ben ik nog effe aan het stoeien met die dronken eekhoorn.
Game On!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PS2

DARK SUMMIT

Voer de volgende codes in als je Select en Start ingedrukt houdt op het main menu.

Extra punten	△, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
All boarders	△, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △
Challenges completed	△, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □
Alien unlocked	△, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Shoot projectile	□, ○, △, R1
Slow motion	□, ○, △, L1



XBOX

TONY HAWK PRO SKATER 3



Voer de volgende codes in het cheat menu in. Let op hoofd en kleine letters.

Alle FMV	Rollit
Alle created skaters	WeEatDirt

XBOX

CEL DAMAGE





Cheat mode	Typ "ENCHILADA!" als naam
Onoverwinnelijkheid	Typ "CODY" als naam

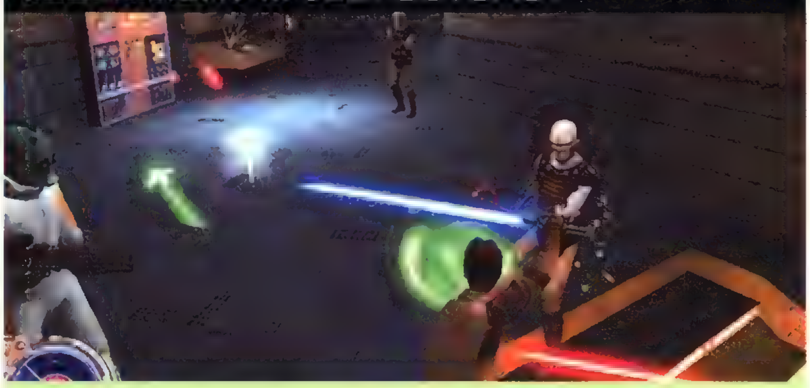
De volgende codes invoeren in het character select screen (selecteer load, daarna voer je de volgende codes in).

Brian The Brain en Space world	"BRAINSALAD"
Count Earl en Transylvania world	"COUNTDEAD"
T. Wrecks en Jungle world	"TWRECKSPAD"
Whack Angus en Desert world	"WHACKFAD"
Melee wapens	"MELEEDEATH"
Hazard wapens	"HAZARDOUS"
Personal wapens	"UNIQUEWPNS"
Ranged wapens	"GUNSMOKE!"
Movement powerups	"MOVEITNOW"
Pen en inkt graphics	"PENCILS"
Alle FMV's	"MULTIPLEX!"
Big head mode	Tijdens een spel, L + R + Up ingedrukt houden

Bart Van Langendonck I Bonheiden België

PC

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Om de cheats te activeren ga je naar de console met [Shift + ~] en tik je: "devmapall". Je kunt nu de codes in het console scherm invullen voor het gewenste effect.

CODE	RESULTAAT
God	God mode
Noclip	No Clipping mode
Notarget	Enemies ignore you
Kill	Kill yourself
give all	All weapons and health/armor op max
give health	Health at 100%
give armor	Armor at 100%
give ammo	Ammo at 100%
give X #	Give Item X (# = aantal)

P-M I Internet

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

GBA
MONSTERS INC



LEVEL	PASSWORD
2	SJBOGS
3	MKB2Z7
4	VPB971
5	LLCOBK
6	8PW2DY
7	NQWOJF
8	WRC9SQ
9	3RC!94
10	XRDZB1
11	YRX2DQ
12	3NX2JX
13	LTD!SK
14	ZTFZD8
15	BYY2NL
16	M2F9S7
17	LYGOBO
18	1FZ2CJ
19	F2Z2FM
20	F2Z2KR
21	PNG!TL
22	WRG!!C

CHECK DE CHEATS VOOR:

Cel Damage	Xbox
Dark Summit	PS2
Dropship	PS2
Golden Sun	GBA
Ico	PS2
Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC
Jurassic Park Builder	GBA
Monsters Inc	GBA
Pikmin	NGC
Star Wars Jedi Starfighter	PS2
Star Wars Obi-Wan	Xbox
Star Wars Rogue Leader	NGC
Super Mario World	GBA
Super Monkey Ball	NGC
The Simpsons: Road Rage	Xbox
Tiger Woods PGA Tour Golf 2002	PS2
Tony Hawk Pro Skater 3	Xbox
Wario Land 4	GBA
Zoo Tycoon	PC

XBOX
STAR WARS OBI-WAN

Level select
In het main menu, selecteer "New Game" , tik dan "GREYTHERAT" als naam.

Bart Van Langendonck
Bonheiden België



PS2
ICO

Bonus
Speel de game eenmaal uit en je kunt aan het begin, als je dezelfde savefile nogmaals laadt, het aantal spelers invoeren. Player one bestuurt dan Ico en player two Yorda. Ook krijg je de mogelijkheid om de game een 'retro-sfeertje' te geven, door in options het beeld een grijsgele waas te geven.

Basketballen
Als je in de tuin bent, met die grote boom naast een krat, moet je met je zwaard tegen de boom aan meppen. Er zal een bal uit de boom vallen. Ga nu terug naar binnen en neem de bal met je mee. Ga nu met de trap naar boven en druk op de middelste boog; er zal een geheime kamer geopend worden. Ga nu terug en haal de bal en Yorda. Ga met Yorda samen op de tegel staan er zal nu een basket tevoorschijn komen.
Probeer vanaf een grote afstand te scoren en er zal een sterker en krachtiger wapen verschijnen.



NGC
STAR WARS ROGUE LEADER



ALLE 'ADVANCED' TECHNOLOGIEËN

Concussion missiles
In de tunnels tegenover de Spread Proton Bombs in 'Imperial Academy Heist'.

Laser Cannon
Nadat de Shield Generator is opgeblazen in 'Battle of Hoth' verschijnt de laser canon.

Proton Bombs
Er ligt puin aan de rechterkant van je startpositie in 'Ison Corridor Ambush'. Ga de tunnel in om de powerup te vinden.

Proton Torpedo's
In de tweede missie, duik je bij het begin naar beneden zodat je het puin voor je ziet. Daar zit de upgrade in.

Shields
In de eerste missie, 'Death Star Attack', moet je het pad in het begin volgen terwijl je een tikje naar links gaat. Vlakbij het planeetoppervlak zit de powerup.

Targeting Computer
In de laatste tunnel voor de core, in de missie 'Strike at the Core', is er een aantal pijpen rechtsonder van de tunnel. Je schip past hier doorheen. Doe dat en volg de weg om de upgrade te krijgen.
Je moet alle missies voltooien na het halen van de upgrade om hem te houden.

CODES

Alle tech-upgrades:	AYZB!RCL
gevolgd door	WRKFORIT
Gallery	EXHIBIT!
(in het extra menu verschijnt de gallery optie)	
Audio commentaar	BLAHBLAH
Black & White mode	LIONHEAD
Naboo Starfighter	CDYXF!?Q
gevolgd door	ASEPONE!
Music Hall	COMPOSER
Oneindig veel levens	JPVI?IJC
gevolgd door	RSBFNRL
Standaard 10 missies vrijgeven	!??QWTTJ
gevolgd door	CLASSIC
Credits	THATSME!
Documentary	?INSIDER
Millenium Falcon	MVPQIU?A
gevolgd door	OH!BUDDY
Slave 1	PZ?APBSY
gevolgd door	IRONSHIP
TIE-fighter	ZT?!RGBA
gevolgd door	DISPSBLE
Bonus missie - Asteroïde Field	TVLYBBXL
gevolgd door	NOWAR!!!
Bonus missie - Death Star Escape	PYST?OOO
gevolgd door	DUCKSHOT
Bonus missie - Triumph of the Empire	AZTBOHII
gevolgd door	OUTCAST!

DE VERSCHILLENDE BONUS SCHEPEN ZIJN OP DE VOLGENDE MANIER TE KRIJGEN

TIE-Fighter: steel 'm in de 'Imperial Academy Heist'
Millenium Falcon: 10 bronzen medailles of beter/meer
Slave 1: 10 zilveren medailles of beter
TIE-Advanced X1: 15 gouden medailles

Jeffrey "Creature" Hendriks
Internet

PS2
DROPSHIP

De volgende codes invoeren in het menu Classified Files.

Level select	"KINGSLEY"
Onoverwinnelijkheid	"TEAMBUDDIES".
Oneindig ammo	"BLASTRADIUS".
Bonus level 1	"KREUZLER".
Bonus level 2	"SHEARER".
Bonus level 3	"UBERDOOPER".

Bart Van Langendonck
Bonheiden België

GBA
SUPER MARIO WORLD

Speel als Luigi: Druk op R als je op de World map staat.



POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Master code
PNYRCADE
Invincibility
QUENTIN
Mara Jade's Z-95 Headhunter ship
HEADHUNT
Disable cockpit displays
NOHUD
Alternate camera angles
DIRECTOR
Reversed controls
JARJAR
Programmer message
MAGGIE
Advanced Freefall ship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 1
Advanced Havoc ship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 3
Advanced Jedi Starfighter
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 4
Advanced Zoomer ship
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 3
Republic Gunship
Behaal de bonus objective in Act 3 Mission 5
Sabaoth Fighter
Behaal de bonus objective in Act 2 Mission 5
TIE Fighter
Behaal de bonus objective in Act 1 Mission 4
X-Wing
Behaal de bonus objective in Act 1 Mission 3
Slave 1 ship
Behaal de hidden objectives in alle missions

GBA

JURASSIC PARK BUILDER



Voer de volgende namen in om wat extra's te krijgen.

Zero-park	Start zonder dino DNA
Bonus-park	Maximaal geld
Luckybus-20	20 bussen
Men's-Park	Alle shop items
Isla Sorna	Geen bomen
Isla Nublar	Meer vegetatie
Love-park	Iedereen vindt jouw park goed.
Confidence100	Scoor 100% voor je park.

Robin Hartman | Rosmalen

XBOX

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Voor de volgende codes moet je de pookjes naar links en rechts duwen in het options screen.

Extra geld	X, X, X, X
Rij in een rode zeepkist	[illegible], [illegible], X, B
Rij als Smithers in Mr Burns car	B, B, [illegible], [illegible]
Rij in een Nuclear Bus	B, B, [illegible], A
Halloween mode	[illegible], [illegible], B, A
New Year's Day mode	[illegible], [illegible], B, X
Kerst mode	[illegible], [illegible], B, [illegible]

PS2

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2002



Justin Leonard	RDRANOAEL130
Solita Lopez	GZEPOL10R
Melvin "Yosh" Tanigawa	WAWAGINAT07I

Bonus golfers: Versla een golfer in de Tiger Challenge om hem te unlocken in andere modes.
Aces Wild trophy ball: Sla een hole in one in de Tiger Challenge.
Back-to-Back trophy ball: Sla twee keer achter elkaar een eagle in the Tiger Challenge.
Birdie Buster trophy ball: Sla 12 keer achtereen birdies in de Tiger Challenge.
Birdie Streak trophy ball: Sla zes birdies in de Tiger Challenge.
Eagle Extravaganza trophy ball: Sla vier eagles in een ronde van de Tiger Challenge.
Eagle Hunt trophy ball: Eagle alle par 5 holes in de game in de Tiger Challenge.

PC

ZOO TYCOON





Geef je kooi een van de volgende namen. Let op: laat eerst de computer de kooi een naam geven (bijv. Exhibit 1) en keer daarna terug naar de kooi om een van deze namen in te voeren, anders crasht je PC.

De eenhoorn
Meer gelddonaties
De triceratops

Geef je gast een van de volgende namen

Iedereen krijgt blauwe shirts en alle daken worden blauw
Iedereen krijgt oranje shirts en alle daken worden oranje
Iedereen krijgt gele shirts en alle daken worden geel probeer dit ook met Mr. Brown, Mr. Pink en Mr. White
Sommige gasten krijgen groene gezichten en gaan kotsen
Alle shelters
Alle hekken gaan stuk
Gasten rennen je park uit omdat ze van overvliegende vogels schrikken
Alle zorg voor de dieren
Alle dieren die je kan krijgen door te funden
Alle staftrainingen

Druk op om door de bomen heen te kijken en druk weer op om het ongedaan te maken.
Druk op voor geld. Let op: hierdoor gaan je hekken stuk, doe dit dus voor je gaat bouwen.

Koen de Rooij | Internet

NGC

SUPER MONKEY BALL



Extra Stages
Speel elk level, in welke moeilijkheidsgraad dan ook, zonder een leven te verliezen uit. Nu krijg je drie extra bonus stages.
Master Mode
Speel Expert en Expert Extra uit met 1 continue. Nu krijg je 10 master levels.
Bonus level
Speel een moeilijkheidsgraad naar keuze uit. Je kunt nu tijdens de credits in een level spelen waar de letters van de credits naar beneden vallen.
Oneindig veel continues
Na het unlocken van de drie minigames krijg je voor elke 2500 punten een extra continue. Als je er negen hebt, en voor een laatste maal 2500 punten haalt, krijg je oneindig veel continues.

**Jeffrey "Creature" Hendriks
Internet**

NGC

PIKMIN

Challenge mode
Wanneer je een keer gesaved hebt, is er een nieuwe optie beschikbaar: de Challenge Mode. Hierin kun je in alle bezochte gebieden proberen een zo groot mogelijk Pikmin leger te maken

Vuurwerk
Als je vier Pikmin om je heen hebt, moet je omlaag op de D-pad drukken. Ze tillen je dan op en dragen je naar de Onion. Daarna komt er een beetje vuurwerk

Onkwetsbaar
Als je omlaag drukt, gaat Olimar liggen. Als hij ligt, kan hij niet geraakt worden.

Veel Pikmin
In het level 'Crash Site' zijn drie oesters te vinden. Twee hiervan hebben een parel. Deze parel is 50 Pikmin waard als je hem naar een Onion brengt.

Jeffrey "Creature" Hendriks Internet



GBA

WARIO LAND 4

Wario Karaoke
In de soundroom ga je met het handje op de exit staan en druk vervolgens SELECT+START+→+←+↑. Of behaal in alle levels een gouden kroontje door meer dan 10,000 punten te scoren per level.

Wario Karaoke Controle
Up en Down om de hoogte van het nummer instellen. Left and Right om het tempo te regelen en L en R om te wisselen van liedje.



GBA

TIP VAN DE MAAND: GOLDEN SUN

ALLE 28 DJINNS VOOR JE OPGEZOCHT!

Aarde Djinn

Flint: HP+8, PP+4, ATK+3 Als je Vale uitgaat en een stukje vooruit loopt, zie je hem (op de World Map).
Granite: HP+9, DEF+2, AGL+2, LUCK+1 Als je in Kolima Village bent zie je hem in een soort kooitje, aan de achterkant van dat huisje zit een geheime deur. Loop naar de achterkant van het huis en loop naar beneden.
Quartz: HP+10, PP+3, AGL+3 Deze Djinn is in Mogall Forest je moet een puzzeltje oplossen om hem te krijgen.
Vine: HP+12, PSY+4, DEF+3, LUCK+1 Ga aan het einde van de Lamarkan Desert noordwaarts en dan links over een bruggetje tot een eiland met daar omheen een rond riviertje. Blijf hier rondlopen tot je in een Random Battle door hem wordt aangevallen.
Sap: HP+10, ATK+3, LUCK+1 Ga terug naar Vaule als je Reveal hebt. Ga naar de bel en luidt hem. Je ziet nu een Djinn weglopen die geschrokken is door de bel. Ga naar het westen de ladder op en loop naar het hondje met de kring van stenen. Gebruik nu Reveal en ga in de grot totdat je bij de Djinn komt.
Ground: HP+16, PP+3, AGL+5 Deze Djinn is boven Kalay Docks bij de modder. Je moet eerst met de boot naar Tolbi en dan teruglopen.
Bane: HP+21, ATK+6 Deze Djinn is in de Crossbone Isle cave. Je moet terug naar waar je Flash vandaan hebt (vertel ik zo). En dan in de grot die eindigt bij een roze Tornado. Gebruik geen Douse maar laat je meegaan. Je komt op een onbekend eiland. Ga naar de bergen en de ingang in. In deze grot kun je hem vinden op de 6e etage.

Vuur Djinn

Forge: HP+10, ATK+2, AGL+2, LUCK+2 Deze is in de Goma Cave. Je moet een pilaar verschuiven waar je later dan op kan om hem te krijgen.
Fever: HP+12, ATK+3, LUCK+1 In het noorden van Imill is een sneeuwman, gebruik Move om hem van het platform af te gooien. Ga nu het ijs op tot je in de waterval kan, hier is Fever.
Corona: HP+12, EP+3, DEF+3, LUCK+1 Als je weggaat uit Xian loop dan noordwaarts en je zal door



hem worden aangevallen.
Scorch: HP+8, ATK+3 Ga naar de top van de rechterkant van Kalay en duw het standbeeld opzij. Ga nu in de tunnel.
Ember: HP+9, PP+4, ATK+2, AGL+2 In het verre zuiden van Tolbi moet je Vine gebruiken en het plasje bevriezen met Frost. Ga de Inn in en spring op de ijspilaar om Ember te pakken.
Torch: HP+15, ATK+4, LUCK+1 Hij is in Lalivero, zoek een huis met een ladder naar het dak ergens aan de oostkant, klim op die ladder en spring op de wand en loop met de wand mee tot je bij Torch komt.
Flash: HP+24, PP+4, DEF+3 In de Suhalla Desert kom je bij een rand (nog voor de grote tornado). Gebruik Reveal om een pilaar zichtbaar te maken. Spring daarop en het zal doodlopen, gebruik dan nog een keer Reveal en je ziet Flash.

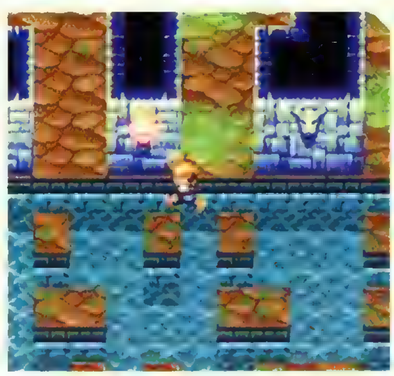
Wind Djinn

Gust: HP+9, ATK+2, AGL+2 Klim op de trap aan de rechterkant van de stad en loop zuidwaarts. Gebruik Whirlwind bij het bosje en ga de grot in en duw het standbeeld opzij hier kun je hem halen.
Breeze: HP+12, PSY+5, DEF+2, LUCK+1 Hij is verstopt op de hoogste tak aan de rechterkant van de Tret Tree.
Zephyr: HP+11, PSY+3, AGL+2, LUCK+1 In de Fuchin Temple is een puzzel die je moet oplossen om de Djinn te krijgen.
Smog: HP+9, ATK+3 Aan de top van het tweede scherm in de Lamarkan Desert is in een van de stenen cirkels een Djinn, gebruik Reveal om te kijken in welke kring.
Kite: HP+8, PSY+4, AGL+3 Als je Lift hebt ga dan naar Vale bij de plek waar je Kraden hebt ontmoet. Gebruik Lift op de grote steen en ga de grot in, hier is Kite.
Squall: HP+13, ATK+5 Deze is in de Altmiller cave.
Luff: HP+14, PP+6, DEF+2, LUCK+1 Bij de ingang van Babi Lighthouse zijn 2 ladders, ga van de linker en gebruik Move. Ga nu naar de rechter ladder en gebruik weer Move op de andere pilaar. Spring eroverheen en ga naar buiten. Gebruik Growth op het plantje, ga door de deur en spring naar buiten.

Water Djinn

Fizz: HP+9, PSY+4, DEF+3 Als Mia bij je komt heeft zij Fizz bij zich.
Sleet: HP+12, ATK+3, LUCK+1 In de kamer met 6 watervallen in het Mercury Lighthouse zit Sleet achter een van de zes.
Mist: HP+11, ATK+4 In Xian is een meisje dat water draagt. Ga voor haar staan bij de tweede deur rechts. Ga niet de deur door maar wacht tot ze komt. Als ze stopt omdat je in haar weg staat, praat je met haar. Ze wordt nu boos omdat je haar water verspilt. Gebruik Frost op het plasje en ga naar boven en spring op de pilaar om de Djinn te pakken.
Spritz: HP+8, PSY+4, AGL+3 Versla de 3 waterspuwende beesten in Altin Peak en ga dan in de onderste mijn. Los een puzzel op om de Djinn te krijgen.
Hail: HP+9, ATK+4, LUCK+1 Versla Tolbi. Ga westwaarts tot je bij een brug komt, ga erover. Ga nu noordwaarts tot je bij een andere brug komt. Loop een tijdje rond totdat je door Hail wordt aangevallen.
Tonic: HP+11, PP+2, DEF+3, LUCK+2 Als je Toadonpa hebt verslagen en Hammet hebt gezien bij de Bonza Cave, ga dan terug naar Donpa. Hij zal een pad openen waar je Tonic kunt halen.
Dew: HP+8, PP+4, AGL+5 Ga in het derde scherm in de Suhalla Desert naar beneden glijden van het derde gaatje van links.

Mirz Akkulak | Den-Haag



WAT GESCHIEDT OP HARDWARE GEBIED

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

3D PROPHET ALL-IN-WONDER 8500V

Dat niet iedere grafische kaart tegenwoordig een nvidia chip moet huisvesten om mee te kunnen, bewijst de 3D Prophet serie die helemaal gaat voor de ATI chip.
De krachtigste kaart in de serie is de All-In-Wonder 8500V en die wordt door Hercules gepositioneerd als "de meest complete 3Dkaart op de markt!" En laat deze slogan nu eens helemaal waar zijn. Als je meer wilt dan enkel gamen op je PC dan kun je met dit kaartje uitmuntend aan de slag.
Hij komt met clock frequentie van 230Mhz en heeft 64Mb DDR RAM aan boord. De uitgebreide multimedia goodies bestaan o.a. uit een ingebouwde TV tuner waardoor je TV kan kijken op je PC. Ook kun je zo bijvoorbeeld consolegames spelen op een PC monitor. En het kan ook andersom; een DVD afspelen op je PC en op je televisie bekijken.
Maar het feest stopt daar niet. De Spielberg wannabees kunnen zich helemaal uitleven. Naast uitgebreide videobewerking en capture mogelijkheden kun je ook – mits je een van de laatste videocamera's hebt – eigen opnames maken en importeren. De aansluiting gaat via Firewire en via meegeleverde software kun je de opnames voorzien van allerlei geinige laagjes en kleuren. Let wel op dat deze filmbeelden enorm veel ruimte vragen op je harde schijf én om die dan weer aan te spreken, heb je flink wat geheugen nodig.
De afstandbediening heeft alle functies in zich en werkt via radiogolven waardoor je bijvoorbeeld beneden in je woonkamer je PC een verdieping hoger kunt bedienen!
De mogelijkheden van de 3D Prophet All-In-Wonder 8500V zijn dus absoluut zeer talrijk. Een heel fraai stukje hardware.



★★★★½

PC
Prijs: € 550
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl

XBOX ALS DVD SPELER

Zoals de meeste gamers wel weten is de Xbox niet alleen een next gen speeldoos maar ook een DVD speler. Echter, daar heb je dan wel de Xbox DVD afstandbediening plus optisch oog voor nodig; beter bekend als de DVD set. Dit dynamische duo kun je voor 50 eurootjes kopen en daarmee turn je je Xbox om tot een heuse DVD speler.
Het optisch oog klik je simpel in een van de vier controller poorten, vervolgens druk je op de gifgroenzwarte afstandbediening en hoppa… Via een fijn optiemenu kun je alle instellingen binnen een poep (umf) en een scheet (pep) klaarzetten en kun je lekker filmpjes kijken.
De Xbox DVD speler kan alles wat een gewone DVD speler ook kan. Echter, wil je het beste van het beste beeld dan raden we je toch aan om een gewone DVD speler te kopen. Het beeld dat de Xbox op je TV tovert is prima maar de echte puristen gaan toch voor een stand-alone.
Storend is wel dat de DVD lader een hels kabaal maakt en daar zit je tijdens spannende filmmomenten niet op te wachten. Voor het overige ben je gek als je de DVD set niet aanschaft mocht je nog geen DVD speler thuis hebben staan.



★★★½

Xbox
Prijs: € 50
Distributeur: Microsoft
Tel.: 020-5001005
www.xbox.nl

SOUND BLASTER AUDIGY PLATINUM



De SB Audigy Platinum is een van Creative's meest recente geluidskaarten. Weliswaar niet zo uitgebreid als de Audigy Platinum Ex maar wel met veel meer mogelijkheden dan z'n voorganger, de Sound Blaster Live!.
Sterker nog, hij valt nauwelijks te vergelijken met die kaart, vanwege het feit dat het zo'n beetje een compleet nieuw model is.
Bij deze versie wordt ook een interne Audigy drive (met o.a. 2 SB 1394 poorten waarmee je data met zo'n 400 Mb/s kunt transfereren naar bijvoorbeeld andere PC's), een microfoon-ingang, line in en line level out connectors, een joystick port en een afstandsbediening geleverd (zeer handig bij het afspelen van CD's, MP3's en dergelijke).
Inbegrepen zijn eveneens Creative's Play Center 3 en Surround Mixer (en een aantal extra's waarmee de niet al te veeleisende muzikant/producer redelijk uit de voeten kan), alsmede Steinberg's Cubasis VST (nadelen: opname niet in 24- maar 16-bits kwaliteit, samplen in 48khz in plaats van de standaard 44.1 khz).
Wie in het bezit is van een goede 5.1 geluidsset, kan z'n lol op. Zo is de Audigy processor vier keer zo krachtig als die van de SB Live! kaarten, met nauwelijks hoorbare ruis als je geluid goed hard staat (100db signal-to-noise ratio). En minstens zo belangrijk; de aanwezigheid van EAX HD, dat zorgt voor sterk verbeterde geluidseffecten (iets wat je erg goed terughoort in games waarin bijvoorbeeld verschillende soorten omgevingen zijn). Nu maar hopen dat gamesproducenten deze optie ook allemaal zullen ondersteunen.
Waar het met de SB Audigy Platinum op neerkomt, is dat ie met z'n vele mogelijkheden zeker z'n mannetje staat, zeker wanneer je een stel goede speakers in je kamer hebt. Echter, als je niet zo'n geluidsfreak bent en het je geen hol kan schelen hoe games klinken (?), kun je beter op zoek gaan naar een soundcard uit een wat lagere prijsklasse.

★★★★

PC
Prijs: € 242,-
Distributeur: Creative
Tel: 011-3230081
http://nl.europe.creative.com

CHALLANGE 2 RACING WHEEL

Thrustmaster's Challange 2 fungeert naar behoren, echter, het stuurtje wordt geleverd zonder pedalen. Je zult het moeten doen met de L en R triggers die fungeren als rem en gas. Overigens zijn alle knoppen voor te programmeren dus je kunt het geheel naar hartelust instellen.
Negatief is het kleine formaat van het stuurtje en dat was voor onze Hollandse kolenschoppen af en toe lastig. Ook het ontbreken van de pedalen is soms een crime. Je zit dan af en toe in 't heetst van de strijd op de grond te stampen in plaats dat je de L en R triggers beroert.

★★½☆☆
NGC
Prijs: € 39,99
Distributeur: Guillemot
www.guillemot.nl



MEGAWORKS 510D



★★★★½
PC
Prijs: € 468,-
Distributeur: Creative
Tel: 011-3230081
http://nl.europe.creative.com

De imposante boxenset van Creative, genaamd de MegaWorks 510D, is gemaakt door Cambridge Soundworks, een bekende boxenbouwer die inmiddels is overgenomen door Creative.
De set bestaat uit vijf surround satellieten van 70W en een digitaal versterkte subwoofer van 150W en ondersteunt Dolby Digital 5.1 en EAX Advanced HD.
Alles bij elkaar genoeg om de kogels dus letterlijk óm je oren te horen vliegen! Er zit geen aparte dolby decoder bij de set, dus je hebt wel een 5.1 geluidskaart nodig voor de ruimtelijke effecten. Wil je een echt optimaal geluid (en heb je net een bank beroofd) combineer de set dan met de Audigy geluidskaart waarover Stefan zich deze maand gebogen heeft.
Zelf hebben wij hem met de Sound Blaster Live! 5.1 Digital getest en we hebben nog nooit zo'n perfecte sound uit een PC-boxenset horen komen. Zelfs toen we tijdens een heftig potje fraggen de volumeknop een slinger gaven bleef alles helder en zuiver, terwijl je de bas stevig door je skelet voelde trillen. Met de sound die uit deze boxen komt, kun je dan ook gerust een lane party geven, gewoon even een playlist MP3-tjes aanmaken, de buren waarschuwen en je bent er klaar voor.
De enige reden waarom deze set geen maximale score behaalt, zit 'm in een klein lullig dingetje, te weten de aan/uit knop. Deze is namelijk helemaal achter op de subwoofer geplaatst en dat is erg lastig als je deze net als wij helemaal onder je bureau geduwd hebt.
Als tweede nadeel zou je natuurlijk de hoge prijs kunnen noemen, maar in verhouding tot de kwaliteit is deze zeker niet té hoog.
Een typisch geval van 'Creative, bedankt!' want tot er iets beters uitkomt, blijft dit namelijk onze referentieset. Goh, wat hebben we toch een rotbaan, potje UT maar weer?

2002 FIFA WORLD CUP FOOTBALL STADIUM

De 2002 FIFA World Cup Football Stadium is meer een gimmick dan een serieus stukje hardware. Deze footie accessoire is geschikt voor de PS2 en de GameCube en bestaat uit een mat en drie verticale sensoren die de bewegingen van de speler detecteren en in real-time in een spel reproduceren. Zo komen luchtledige schoten, passes, lobs en tackles op het scherm tot leven. Drie verticale sensoren, gebaseerd op de laatste sensortechnologie, nemen de acties van de gamer nauwkeurig waar. Je kan bovendien de kracht van het schot of de pass bepalen door de voet boven de sensor, binnen het bereik van de verticale straal te houden.
Voor het bepalen van de bewegingen van de teamspelers in de diverse richtingen en andere specifieke acties, heb je wel een gamepad nodig. Deze kan direct worden aangesloten op de gamepad poort van het Football Stadium. Het Football Stadium biedt tevens vier voorgeprogrammeerde instellingen, die ervoor zorgen dat ie volledig compatible is met alle voetbalspellen en controllers.
Bij het testen van deze mat moesten we echter vaker aan Twister denken, dan aan een serieus potje voetbal; het zag er allemaal behoorlijk malletig uit en om nu te zeggen dat het de virtuele score ten goede kwam... njet! Alleen voor malloten en Japanners dus!

★★½☆☆
NGC & PS2
Prijs: € 60
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl





OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Gezocht voor de Nintendo 64: Killer Instinct Gold, 1080° Snowboarding, Mission Impossible. Ik wil ze graag allemaal in m'n bezit hebben. Vooral voor Killer Instinct Gold bied ik veel geld. Mail naar: tdj88@hotmail.com of tel.0613277402 (over de prijs worden we het vast wel eens).

Te koop N64 in goede staat met twee controllers, expansion pack, tranfer pack, en elf spellen o.a: Perfect Dark, Zelda Ocarina of Time, Mario Kart, Pokémon Stadium en als bonus een aantal Nintendo-boeken en het spel Pokémon Silver voor de Game Boy. Alles in een voor € 200. Over de prijs kan gepraat worden. Tel.078-6818596 (omgeving Rotterdam) of mail naar: cakewalk33@hotmail.com. Ik heb geen vervoer.

Te koop gevraagd voor de N64: Super Smash Brothers. Moet in goede staat zijn met boekje en doosje. Over de prijs worden we het wel eens.(±50 euro.) Bel of sms naar tel.0485-731119 . Liefst in de buurt van Belgisch Limburg.

Te koop voor N64: Robotron 64, Carmageddon 64, Knockout Kings 2000 en Quake 2. Per stuk 10 euro en alles in een koop is 30 euro. Mail naar: jos.vliet@planet.nl.

Te koop: Een Nintendo 64 met vier controllers, een memorycard, een expansion pack. Tweeentwintig top-spellen o.a. Zelda: OoT, Zelda MM, Donkey Kong 64, Ridge Racer 64, Top Gear Rally 2, Fifa 99, F1 World Grand Prix 1 en 2 enz. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0641284920/ 0182-610935 en vraag naar Frank.

Te koop: Paarse GBA met lampje voor in het donker; € 95, oplaadbare batterypack met adapter; € 15, Advance Wars; € 20, Golden Sun € 20, Super Street Fighter 2; € 20, Gradius Advance; € 20. Alles is Z.G.A.N. Alles in een koop € 175. Tel.0616096789.

Gezocht: Mortal Kombat 4 voor de Nintendo64. Te ruil tegen GBA- spel Golden Sun of Super Mario Advance 1. Ik wil hem ook wel kopen (over de prijs worden we het wel eens). Mail naar gus495_@hotmail.com.

Wie heeft er nog Banjo Tooie, Mystical Ninja ,of Conkers Bad Fur Day voor de N64? mail naar: fvanderwielen@hotnail.com.

Gevr. voor N64: Super Smash Bros. Mijn top is 25 euro bel na 15.00 uur naar 06-14814310 (omgeving Gouda).

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, een memorycard, expansion pack, dertien spellen (bij aankoop: Gratis GameBoy met zes spellen en accu.) € 250,- Mail naar: bonzooooo@hotmail.com.

Te koop Nintendo 64 met de spellen Mario 64, Fighting Force, A Bug's Live, Mario Kart, Goldeneye, Pokémon Stadium 1, Gasp en Cruising World. inclusief rumblepack en transferpack en de spellen Pokémon Blue, Yellow en Zilver. Heb je belangstelling mail dan naar: lier51@zonnet.nl.

Te koop: N64 met twee controllers, een memory/rumblepack, transferpack en zeven spellen: Perfect Dark, Pokémon Stadium, Pokémon Snap, Armorines, Rainbow Six, WcW vs NWO Revenge en Goldeneye. Prijs: 250 euro. Interesse? Tel. 06-44430942 en vraag naar Thomas.

Te Koop: Game Boy met adapter en de spellen: Pokémon Gold, FIFA 2001. Alles in een koop: € 50,-. Over de prijs valt te praten. Mail naar: P.sonderegger@12move.nl (omgeving Den Bosch).

Te koop voor GBA: Het spel Harry Potter en de Steen Der Wijzen. Compleet met doosje en handleiding. Zo goed als nieuw. Ik vraag slechts 25 euro. Mail naar: Tommygun_2002@msn.com

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers met expansionpack , controllerpack en tien spellen zoals: Mario 64, Mario Party 3, DK, GoldenEye, Zelda OOT, Mario, Super Smash, Gex, Rampage, Pokémon Stadium. Vraagprijs: 275 euro. Te koop gevraagd: Game Boy Advance. Mail naar: jpgoosse@planet.nl. Tel.072-5070107. Vraag naar Laurens.

Te koop/ te ruil aangeboden: N64 met dertien spellen; o.a. Banjo Tooie, THPS 2, Excitebike, Mario Tennis, Goldeneye, Pokémon Stadium en meer leuke spellen, twee controllers, een stuur met pedaal, een rumblepack, een controllerpack, een transferpack. Alles in zeer goede staat, graag ruilen tegen een PSone\PSX met minstens tien spellen. Interesse? Mail naar: wolter10@hotmail.com of bel naar 0512-381743. (omgeving Drachten, Friesland).

Gezocht voor de SNES: De spellen: Brawl Brothers, R-type 3, Super Ghouls'n Ghosts, Street Fighter 2 Turbo. Eventueel ook te ruil voor andere SNES spellen. Mail naar: snes@evil-e.demon.nl als je een of meerdere van deze spellen hebt.

Te ruil: GBA Ready 2 Rumble Boxing en Final Fight One voor ander GBA spel of GBC Zelda. Mail naar fam.van.eijk@hetnet.nl

Te koop: Lichtgroene GBC. In zeer goede staat met beschermingshoes en vier spellen: Speedy Gonzales, Super Mario Land, Warioland 3, Home alone: Lost in New York. Vraagprijs ongeveer 39 euro. Over de prijs kan nog gepraat worden. Tel.046-4337528 (omgeving Sittard) en vraag naar Koen. Of mail naar: andreooijer10@hotmail.com

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7. Ook gevraagd: gidsen van Final Fantasy 6 t/m 10. Mail naar: larascheats@hotmail.com.

Gezocht voor de PlayStation: Final Fantasy 7. Liefst nog in goede staat en voor een redelijke prijs. Mail naar hubrechts_patrick@hotmail.com.

Te koop voor PlayStation: Rayman en Wip3out. Per stuk 7 euro. Samen voor 12 euro. Interesse? Mail naar: jos.vliet@planet.nl

Te koop: PlayStation met twee controllers en vijf spellen (Fifa 2002, Spider-Man, WWF Smackdown 2, ISS Pro Evolution 2 en Coolboarders 3). Alles voor 130 euro (omgeving Zutphen, Deventer geen vervoer) Mailen naar: stevie_veen@hotmail.com.

Te koop: PlayStation 1-spellen. Prima staat Formule 1 2000 voor 12,50 euro, TOCA II voor 9,50 euro, racestuur pedalen voor 19,50 euro. Omgeving Den Haag. Mail naar: sjaak.benard@12move.nl

Te koop: een PS1 met een dualshock joypad en de spellen Toca WTC, Driver2, Crash Bandicoot 2, GTA2 en Tony Hawk Pro Skater2 voor 230 euro. De spellen los zijn: Toca WTC 15 euro, Driver 2 20 euro, Crash Bandicoot 2 10 euro, GTA 2 10 euro en Tony Hawk 2 20 euro. Ik wil ook ruilen tegen een Dreamcast met Jet Set Radio en nog één gave game. Interesse? Mail dan naar: welcom_to_earth@hotmail.com of bel 0619520142 en vraag naar Munir.

Te koop: PlayStation (alle kabels en doos) met circa vijfendertig spellen, met toptitels als Resident Evil 3, Dino Crisis 2, Grandia, Ace Combat 3, Breath of Fire 3, Chrono Cross en vele andere spellen. Daarbij een controller en twee memorycards waarvan een 16 Mb is. Alles is in een zeer goede staat. Dit allemaal voor maar 300 euro. Tel.0596-533073 en vraag naar Anthonie.(omgeving Delfzijl).

Gezocht: Mortal Kombat 2, (Ultimate) 3 en Trilogy voor de PSX. Als iemand een van deze nog ergens heeft, stuur een mailtje naar: cwpBlaze@hotmail.com

Te koop: PSX met twee memorycards 15block, twee dualshock controllers en tien spellen: Final Fantasy VIII en IX, Tony Hawk 2 met een codeboek dat alles voor 240 €. Mail naar: huibiserief@hotmail.com.

Te koop: Accessoires en spellen van de PlayStation. Alles in een goede staat, op een paar hoesjes na. Mail voor het complete overzicht naar: ilovekanemusic@hotmail.com of tel. 0111-481342 (alleen op werkdagen na 20.00 en omgeving Bruinisse).

Te koop: Vier maanden oude PlayStation 2 met een dualshock controller, een memorycard (8Mb) en twee games, te weten Grand Theft Auto 3 en Dead Or Alive 2. Alles is in nieuwe staat. Aankoopbon, garantiebon en originele verpakkingen aanwezig. Vraagprijs: € 399. Nieuwprijs: € 456,99. Tel.026-3112538 en vraag naar Rob (omgeving Arnhem, Gelderland). Als je snel reageert, krijg je er ook nog een PS2 Magazine + drie demo CD's bij. Wordt thuisgebracht in de omgeving.

Te koop: PlayStation One met twee controllers (dual-shock), een memorycard. Met de volgende spellen: THPS3,GT2, The World is not Enough, Rayman 2, KnockoutKings 2000, Superbike 2000 en een demo-cd. Prijs € 180,- maar daar valt over te praten. Mail naar mark: boswerger@planet.nl

Te koop voor de PS2: Resident Evil Code:Veronica X, Devil May Cry, GTA3, voor 49.95 euro p.s en Max Payne en Ace Combat: Distant Thunder 39.95 euro p.s.of alles bij elkaar voor 215 euro (nieuwprijs is 340 euro!). Tel.0613441052 of mail naar: victor_kroon@hotmail.com. (omgeving Almere).

Te koop aangeboden: PlayStation 2, drie dual shock joypads (een van Thrustmaster), memorycard en acht spellen: Soulreaver 2, Metal Gear Solid 2, SSX Tricky, GTA 3, ISS, Time Splitters, ZOE. Alles in een koop. Prijs € 650,-. Tel.06-14680445 / 0527-698573 (omgeving Emmeloord) en vraag naar Martijn.

Te koop: PlayStation2 met memorycard, dualshock controller 2, Unreal Tournament, Headhunter, Grand Theft Auto 3, Metal Gear Solid 2, Devil may Cry, Twisted Metal Black, WWF Smackdown 3, Shadowman 2 en een paar demo's. Alles bij elkaar € 600,-. Interesse? Tel.0617916552 (omgeving Den Bosch).

Te koop: PlayStation 1. Twee controllers. Memorycard. Vijftien spellen (o.a. Tony Hawk 1 en 2, Mission Impossible enz.). Doos met alle kabels en alle handleidingen. Totale kosten 85 euro.Tel 026-4437213 en vragen naar Pépé (omgeving Arnhem).

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast nu € 99,-

Inclusief internet software en een joypad
deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 3 games of accessoires





€ 99,- € 129,- € 299,-

Playstation

Titel	Prijs
ACE COMBAT 3	24.99
ALONE IN THE DARK 4	45.49
ALUNDRA 2	26.99
BREATH OF FIRE 4	36.49
CASTLEVANIA CHR	36.49
COLIN MCRAE RALLY 2	24.99
CHASE THE EXPRESS	24.99
CRASH BAND 1/2/3	24.99
CRASH TEAM RACING	24.99
DINO CRISIS 2	24.99
DISNEY'S TARZAN	24.99
DRIVER	10.99
DRIVER 2	24.99
DUKE NEKEM LAND OF	17.99
DUKES OF HAZARD	17.99
FIFA 2001	24.99
FIFA 2002	54.99
FINAL FANTASY 6	17.99
FINAL FANTASY 7	24.99
FINAL FANTASY 8	24.99
FINAL FANTASY 9	31.49
FORMULA ONE 2001	26.99
GRANDIA	17.99
GTA 2	13.49
HARRY POTTER	54.99
LMA MANAGER 2002	54.99
MAT HOFFMAN	36.49
MEDAL OF HONOR	24.99
MEDAL OF HONOR 2	24.99
MEGAMAN X5/X6	36.49
NEED FOR SPEED 5	24.99
PARASITE EVE 2	24.99
PLAYER MAN 2001	31.49
RAINBOW SIX	17.99
RAYMAN	17.99
RED ALERT	10.99
RESIDENT EVIL 3	26.99
SOUL REAVER	17.99
SPEC OPS 2/3	17.99
SPIDERMAN	24.99
SPIDERMAN 2	45.49
SPYRO 1/2/3	24.99
SYPHON FILTER 2	24.99
SYPHON FILTER 3	49.99
TEST DRIVE 5	24.99
THE WORLD IS NOT EN	24.99
TIME CRISIS	24.99
TOMB RAIDER 2	17.99
TONY HAWK	17.99
TONY HAWK 2	24.99
TONY HAWK 3	45.49

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
DUAL SHOCK	31.49
MEMORY CARD	8.99
PLAYSTATION (PSONE)	129.00
RGB CABLE	8.99
SONY MULTITAP	31.49

Playstation 2

Titel	Prijs
ACE COMBAT 4	63.99
AGE OF EMPIRES 2	63.99
AIRBLADE	63.99
ATLANTIS 3	45.49
BALDUR'S GATE	63.99
BATMAN	63.99
BURNOUT	63.99
CAPCOM VS SNK	68.99
CRASH BANDICOOT	63.99
DARK CLOUD	63.99
DEVIL MAY CRY	58.99
ECCO	63.99
EVIL TWIN	58.99
F1 2001	68.99
FIFA 2002	68.99
FORMULA ONE 2001	45.49
GRAN TURISMO 3	63.99
GTA 3	63.99
HALF LIFE	49.99
HEADHUNTER	63.99
JACK & DEXTER	63.99
JAMES BOND	68.99
KLONOA 2	63.99
MADDEN 2002	63.99
MOTO GP 2	63.99
NBA LIVE 2002	63.99
ONIMUSHA	63.99
PRO EVOLUTION SOC.	63.99
RAYMAN M.	63.99
RED FACTION	63.99
RES. EVIL CODE VER.	68.99
REZ	63.99
SALT LAKE 2002	63.99
SHAUN PALMER	63.99
SILENT HILL 2	63.99
SOUL REAVER 2	63.99
SPLASH DOWN	63.99
SSX TRICKY	68.99
STATE OF EMERGENCY	63.99
THE BOUNCER	45.49
TIME CRISIS 2	63.99
TONY HAWK 3	63.99
TWISTED METAL BL.	63.99
WIPEOUT FUSION	63.99
WORLD RALLY CH	63.99
WWF SMACKDOWN 2	63.99

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
ACTION REPLAY 2	49.99
DUAL SHOCK 2	33.49
DVD AFSTANDSBED.	31.49
DVD REGION X	36.49
HORIZONTAL STAND	15.49
MEMORY CARD	45.49
PLAYSTATION 2	299.00
PS2 + METAL GEAR 2	359.00
VERTICAL STAND	15.49
X-PLODER	36.49

Dreamcast

Titel	Prijs
4 WHEEL THUNDER	17.99
90 MINS.	49.99
BANGAI-O	26.99
CANNON SPIKE	49.99
CHICKEN RUN	26.99
CHU CHU ROCKET	4.49
CONFID. MISSION	49.99
CONFLICT ZONE	45.49
CRAZY TAXI 2	45.49
DAVE MIRRA	26.99
DAYTONA USA 2001	49.99
DEAD OR ALIVE 2	45.49
DONALD DUCK	31.49
DRAGON RIDERS	45.49
DUCATI WORLD	26.99
EIGHTEEN WHEELER	49.99
EUROP. SUP. LEAGUE	26.99
EVOLUTION	26.99
FIGHTING FORCE 2	17.99
FIGHTING VIPERS 2	26.99
FLOIGAN BROTHERS	49.99
GIGA WING	26.99
GRANDIA 2	58.99
GUNBIRD 2	26.99
HEAVY METAL	49.99
HYDRO THUNDER	17.99
MONACO GP	10.99
OUTTRIGGER	49.99
PEN PEN	10.99
PHANTASY STAR	49.99
PHANTASY STAR 2	49.99
RAYMAN 2	31.49
READY 2 RUMBLE	17.99
READY 2 RUMBLE 2	26.99
REC. OF LODOS WAR	26.99
REZ	49.99
SHENMUE	63.99
SHENMUE 2	49.99
SOLDIER OF FORTUNE	31.49
SONIC ADVENTURE 2	49.99
SONIC SHUFFLE	36.49
SPIDERMAN	45.49
SUPER RUNABOUT	26.99
THE HOUSE OF DEAD 2	36.49
UEFA STRIKER	17.99
ULTIMATE FIGHTING CH	26.99
UNREAL TOURN	45.49
VANISHING POINT	26.99
VIRTUA FIGHTER 3	17.99
VIRTUA TENNIS 2	49.99

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
KEYBOARD	17.99
RGB CABLE	17.99
RUMBLE PACK	17.99
SEGA CONTROLLER	26.99
SEGA MOUSE	36.49
VISUAL MEMORY	26.99

Nintendo 64

Titel	Prijs
BANJO TOOIE	72.99
BLUES BROTHERS	26.99
DAIKATANA	26.99
DONALD DUCK	58.99
EXCITEBIKE 64	40.99
HOT WHEELS	17.99
HYBRID HEAVEN	17.99
HYDRO THUNDER	17.99
KIRBY 64	63.99
MARIO KART 64	40.99
MARIO PARTY 3	63.99
MARIO TENNIS	63.99
MICKEY SPEEDWAY	40.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99
NBA COURTSIDE	17.99
NBA LIVE '99	17.99
NHL BREAKAWAY '99	10.99
PAPER MARIO	63.99
PERFECT DARK	40.99
PGA TOUR GOLF	26.99
POKEMON STADIUM	58.99
POKEMON STADIUM 2	72.99
RAT ATTACK	17.99
RIDGE RACER 64	26.99
RUGRATS THE MOVIE	54.99
SHADOWMAN	17.99
STAR WARS RACER	26.99
SUPER MARIO 64	26.99
SUPER SMASH BR.	54.99
TONIC TROUBLE	26.99
TOP GEAR OVERDR.	17.99
V-RALLY	17.99
WORMS ARMAGED.	26.99
ZELDA MAJORA'S M.	58.99

TEVENS VELE GEBRUIKTE GAMES. BEL OF KIJK OP INTERNET

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
CONTROLLER	31.49
EXPANSION PACK	31.49
MEMORY CARD	22.49
N64 + MARIO 64	77.99
RUMBLE PACK	17.99
TRANSFER PACK	22.49

HINTBOEKEN

Titel	Prijs
F. FANTASY 7/8/9/10	22.49
METAL GEAR SOLID 2	22.49
POKEMON CRYSTAL	22.40
POKEMON GOLD/S.	22.49
SILENT HILL	4.49
SILENT HILL 2	22.49
ZELDA AGES/SEAS.	22.49
ZELDA MAJ. MASK	22.49
ZELDA OCARINA	22.49

Gameboy ADVANCE

Titel	Prijs
ADVANCE WAR	45.49
BREATH OF FIRE	54.99
CASTLEVANIA	54.99
DONALD DUCK	54.99
DOOM	54.99
F ZERO	45.49
FINAL FIGHT	54.99
GOLDEN SUN	45.49
HARRY POTTER	49.99
I.S.S.	54.99
MARIO KART	45.49
MEGA MAN	54.99
RAYMAN	54.99
SPYRO THE DRAGON	54.99
STREET FIGHTER	54.99
SUPER MARIO	45.49
TOM & JERRY 2	54.99
TONY HAWK 2	54.99
WARIO LAND 4	45.49

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
ADAPTER	8.99
ADAPTER + BATTERY	15.49
BUMPER	8.99
CARRY CASE	13.49
GBA CLEAR BLUE	99.00
GBA CLEAR RED	99.00
GBA PURPLE	99.00
GBA WHITE	99.00
LIGHT	10.99
LINK CABLE	8.99

Gameboy COLOR

Titel	Prijs
DONKEY KONG	40.99
HARRY POTTER	45.49
HARVEST MOON 2	40.99
MARIO TENNIS	40.99
MEGA MAN	17.99
POKEMON GOLD	45.49
POKEMON PINBALL	40.99
POKEMON SILVER	45.49
POKEMON TRADING	17.99
RAYMAN 2	40.99
STREET FIGHTER ALP	17.99
SUPER MARIO DX	40.99
TONY HAWK 3	40.99
ZELDA AGES	40.99
ZELDA DX	40.99
ZELDA SEASONS	40.99

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
6 IN 1 PACK	22.49
ADAPTER + BATTERY	15.49
GBC CONSOLE	86.99
WORM LIGHT	10.99

Pc cd rom

Titel	Prijs
AGES OF EMP. GOLD	49.99
ALIENS VS PRED. 2	40.99
ALONE IN THE DARK 4	40.99
ATLANTIS 3	22.49
BALDUR'S GATE 2	40.99
BALDUR'S GATE 1 O.B	26.99
BATTLE REALMS	40.99
BLACK & WHITE	45.49
CHAMP. MAN. 01/02	40.99
CIVILIZATION 3	45.49
COLIN MCRAE 2	17.99
COMMANDOS	8.99
COMMANDOS 2	40.99
DIABLO 2	26.99
DIABLO 2 LORD OF DE	26.99
EMP. BAT. FOR DUNE	45.49
EMPIRE EARTH	40.99
F1 2001	45.49
FALLOUT TACTICS	40.99
FIFA 2002	45.49
GANGSTERS 2	40.99
GP 3	8.99
GTA 2	13.49
HALF LIFE	13.49
HALF LIFE BLUE SHIFT	22.49
HALF LIFE GENERATION	26.99
HARRY POTTER	45.49
HITMAN	13.49
HOOLIGANS	26.99
IL2 STURMOVIK	40.99
MADDEN 2002	40.99
MAT HOFFMAN	40.99
MAX PAYNE	40.99
MEDAL OF HONOR	40.99
MONOPOLY TYCOON	45.49
MOTO RACER 3	45.49
MYST 3	40.99
MYTH 3	22.49
NHL 2002	45.49
OPER. FLASHPOINT	36.49
PROJECT IGI	13.49
RAYMAN 2	10.99
RED ALERT 2	22.49
RED ALERT YUR. REV	31.49
RED FACTION	40.99
ROLLERC. + ADD ON	22.49
SOLDIER OF FORT. S.E.	13.49
SOUL REAVER 2	40.99
STAR TREK ARMADA 2	40.99
STARCRAFT + ADD ON	17.99
SWAT 3	13.49
THE SIMS + HOT DATE	49.99
THE SIMS + RIJKE LEV.	45.49
THE SIMS HOT DATE	31.49
THE SIMS PARTY	31.49
THEME PARK INC.	13.49
TIBERIAN SUN + ADD O	26.99
TOM CLANCY'S GH. RE.	40.99
UNREAL TOURNAMENT	13.49

Playstation 2 aanbiedingen top 10

#	Titel	Prijs
1	wdl thundertanks	19.99
2	pool masters	19.99
3	driving emotion	19.99
4	rayman revolution	31.49
5	dynasty warriors	26.99
6	donald duck	31.49
7	mtv music generator	26.99
8	simpsons road rage	49.99
9	tekken tag tournam.	45.49
10	dead or alive 2	45.49

Dreamcast aanbiedingen top 10

#	Titel	Prijs
1	sonic adventure	26.99
2	virtua tennis	36.49
3	crazy taxi	31.49
4	capcom vs snk	26.99
5	sega gt	26.99
6	ferrari f355	26.99
7	south park rally	10.99
8	ecco the dolphin	26.99
9	street fighter 3	26.99
10	wacky racers	17.99

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Enschede, Winkelcentrum "De Zuidmolen"
Groningen, Spilsluizen 4

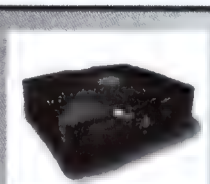


DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN A TOT 128 BIT!!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten € 7,50, boven de € 100,- gratis!
LET OP: ALLE PRIJZEN IN EURO'S !!





RESERVEER NU EEN GAMECUBE OF X-BOX !

GAMECUBE REALESE: 3 MEI, PRIJS € 249,- X-BOX RELEASE 14 MAART, PRIJS € 479,-

WILT U UW GAMECUBE OF X-BOX DIRECT OP DE RELEASE GRATIS THUISBEZORGD KRIJGEN? RESERVEER DAN NU DOOR 50 EURO OVER TE MAKEN OP REKENING 614704235 T.N.V. NEDGAME GRONINGEN. VERGEET NIET UW VOLLEDIGE ADRES EN HET SYSTEEM DAT U WILT RESERVEREN TE VERMELDEN. RESERVEREN KAN NATUURLIJK OOK IN ONZE WINKELS.

WWW.NEDGAME.NL

PC

Gezocht: 256 MB SDRAM PC133 voor een AMD Athlon 1,3 GHZ processor. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: bracht_scholten@planet.nl.

Te koop: Lego Mindstorms Robotic Invention System. Door omstandigheden nauwelijks gebruikt. Gegarandeerd compleet en met CD-ROM. Vraagprijs € 100 (nieuwprijs € 230). Tel. 023-5267456 (Na 18:30).

Te koop gevraagd: Pentium 3 met 450 Mhz processor of hoger. Vermeld er meteen bij wat voor cd-rom speler erin zit en eventueel andere hardware. Heb je iets wat hierop lijkt en wil je het verkopen? Mail dan naar: ghanz30@hotmail.com en ik geef zo snel mogelijk antwoord.

Gezocht: Metal Gear Solid voor de PSX 1 of voor de PC. Ik betaal 30 euro, onderhandelen mogelijk. Liefst omgeving Alphen en Zuid-Holland. Tel.0172424561. Bel na 15.00 uur en vraag naar Laurens, Mail kan naar: irule1818@hotmail.com

Gezocht: The Neverhood. Ben je er op uitgekeken, doe mij dan een plezier. Tel.035-6032575 (over de prijs worden we het wel eens).

Te koop: Thief 2 The Metal Age, Colin McRae Rally, Quake2 Mission Pack, Aliens vs Predator, Red Alert en Red Alert Counterstrike en Aftermath, The Fifth Element, Total Annihilation. Over de prijs worden we het wel eens. Interesse? Tel.0181-310034 en vraag naar Rolf of mail naar: piloot@freeler.nl

Te koop (wegens uitgespeeld) voor PC: NFS 2:SE (€ 2,50), A2 Racer Goes USA ! (€ 20.-), F1 Racing (€ 30.-), Sim City 3000 (€ 15.-), Tony Hawk's Pro Skater 2 (€ 20.-), A2 Racer 1, A2 Racer 2 en A2 Racer 3 (€ 25.-), Turok 2 : Seeds of Evil + Worms (€ 15.-), FIFA 98 RTCW (€ 5.-). En hier nog een aantal topgames: C&C Renegade (€ 20.-) en FIFA Football 2002 (€ 5.-). Mail naar: van_beuningen@hotmail.com of h.vanbeuningen@chello.nl. Tel: 0487 - 523623

Gezocht: Het spel Sam & Max Hit the Road. Mail naar j.radowski@planet.nl

Gezocht: Flight Simulator 2002. Originele versie, inclusief handleidingen en wat er verder bij hoort. Eventueel ruilen tegen mijn spellen (o.a. Myth III, Max Payne, Black & White) en/of eventueel ervoor te betalen. Reacties aub naar: HNSProgramming@hotmail.com

SEGA

Gezocht: Ik zoek al heel lang naar een joystick voor de Sega Mega Drive 16bit. Ik zou graag ook wel een spel willen kopen bijv. Dragonball Z, Sonic and Knuckles en Streetfighter Turbo. Mail naar: little_bobby112@hotmail.com

Te koop:Sega Megadrive met twee controllers en drieentwintig spellen met onder andere: Sonic 1,2,3 Sonic en Knuckels, Sonic Spinball, Dr Robotnik's Mean Bean Machine en nog veel meer. Prijs: 150 euro. Tel.079-3429660. Of mail naar: degekmichael@hotmail.com

Te koop gevraagd: Dreamcast. Liefst twee controlers met memorycard (en spelletjes). Maximaal 75,- euro. Tel.0621454876 (omgeving Bergen op Zoom). Mail naar: wgeuze@zeelandnet.nl

DIVERSEN

Gezocht add-on voor het topspel ST Elite Force: Ik ben er al een tijdje naar op zoek, maar je kan 'm niet meer los krijgen in de winkel! Help! Stuur, als jij het spel hebt effe een mailtje naar: ikwildatkutspel@hotmail.com en we worden het wel eens over de prijs. Graag in de omgeving Alkmaar, Noord-Holland.

Gezocht: Wie heeft er nog Quake 1 of GTA 1. Als je een van die twee hebt en je wilt hem verkopen mail dan naar: koen_verburg@hotmail.com en zet er je tel. Bij. Over de prijs worden we het wel eens.

Pokémon kaarten:Origineel mapje met achtenvijftig verschillende rares. Verder heel veel kaarten van zo'n beetje alle soorten (alles in goede staat). Prijs: 50 euro. Ook Dragonball z kaarten: Drieenzestig verschillende kaarten, waaronder veel glimmende en rare. Alles is in goede staat. Prijs: 25 euro. Vragen over welke kaarten? Tel.026-4437213 of mail naar: pepe_hooft@hotmail.com.

Gezocht: Ik zoek DISC 1 van FF VIII. Speel je de game niet meer of is DISC 2,3 of 4 kapot/kwijt, verkoop een dan aan mij! Mail naar aroul.aarts@tiscali.nl. Over de prijs worden we het wel eens.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden, Muriëlle Woudenberg
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publieks-tijdschriften
HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ NUTSHELLS

Iedere maand bereiken vele tientallen games de redactie van Power Unlimited. Sommige daarvan komen net na de deadline binnen maar willen we jullie toch niet onthouden. Van die games vind je hier een kort overzicht, in een notendop zeg maar.

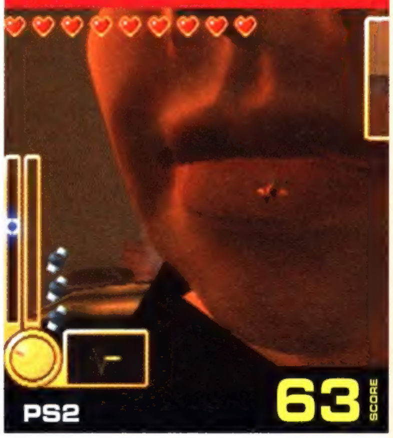
DONALD DUCK QUACK ATTACK



NGC 52 SCORE

Voor de ervaren platform liefhebber veel te makkelijk, wellicht wel vermakelijk voor je kleine neefje.

MR MOSKEETO



PS2 63 SCORE

Bloedzuigen is jouw doel. Grappig concept maar de uitvoering laat op sommige momenten te wensen over. Of is dat muggenziften? Hahaha.

DARK SUMMIT



PS2 40 SCORE

Nee, dit is 'm niet.
Bewaar je geld maar voor SSX of Shaun Palmer.

MAD MAESTRO



PS2 62 SCORE

Druk op het juiste moment op de juiste knop. Je houdt ervan of je vindt het volkomen stupide.

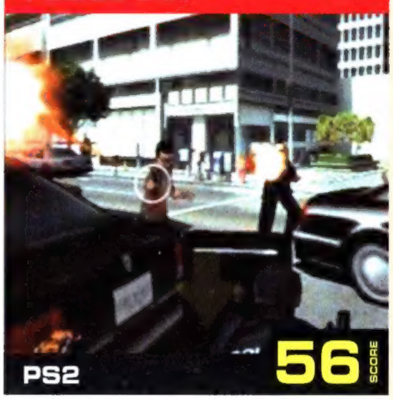
SHADOW HEARTS



PS2 72 SCORE

Een volwassen en bovenal donkere RPG met een aantal frisse ideeën die niet iedereen zal aanspreken.

POLICE 24/7



PS2 56 SCORE

Een wannabee Time Crisis. Besteed je zuur verdiende Euro's maar lekker aan die game en laat deze voor wat het is.

■ SECOND OPINION

HALO

PU maart 2002 / Xbox
Jan gaf een 94
"Halo is een waanzinnig spel dat nu al een plaats in de galerij der klassiekers verdient."

Beste Jan,
Ik ben het totaal oneens met je review. Toegeven, Halo ziet er mooi uit, klinkt geweldig en speelt fantastisch, maar om dan gelijk vol lof te zijn over het spel, nee. Tijdens het spelen van Halo had ik een groot déjà vu gevoel. Vanaf het moment dat de Master Chief uit z'n cabinetje stapte, werd ik overvallen door het Half-Life gevoel. Sterker nog, het leek wel alsof ik de zoveelste add-on van Valve's paradepaardje zat te spelen. Ik bedoel level 1 komt overeen met level 1 van Half-Life, daarnaast lijkt ook de interface uit Half-Life te komen.
Goed, dan noemen jullie het gebruik maken van de voertuigen origineel. Rondlopen en rijden in voertuigen... Was er niet een paar jaar geleden zo'n fantastisch spel dat Battlezone II heette waarmee dat ook al kon? Halo is een hele mooie, goed klinkende, heerlijk spelende shooter maar het ontbreekt aan sfeer en originaliteit want het is gewoon een mengelmoes van Half- Life en Battlezone II.
Graphics 8, Replay 3, Gameplay 8... Het totaalcijfer wordt dus 63.

Jeroen van den Brink I Internet

63 SCORE



MORTAL COMBAT ADVANCE

PU april 2002 / GBA
Jeroen gaf een 20
"MK op de GBA leek een leuk idee maar het is bijzonder slecht uitgevoerd. Loop er dus met een grote boog omheen."

Je(r)oen,
Ik heb het spel al een tijdje geleden gekocht, terwijl de meningen veel van elkaar verschilden.
De characters zien er precies hetzelfde uit als in bijvoorbeeld Ultimate MK3, dus de graphics zijn zeker niet slecht en dus geef ik die een 8.
Dan de gameplay; ik moet als MK-fan eerlijk toegeven dat Midway dit veel beter kan maken, dit komt met name door de afwerking van enkele special moves, het vaak stroeve combo-systeem en de A.I. van de computer. Toch blijft het vechten echt wel leuk, met alle vechters. De gameplay dus een 5.
En uiteindelijk de Replay; natuurlijk zul je als MK-fan er langer (samen met de multiplayer mogelijkheden) door geboeid blijven, maar met alle verschillende vechters ben je er wel even zoet mee, toch een 6.
Trouwens een flink pluspunt; de SFX zijn wel erg goed (let maar eens op bij Liu Kang!). Voor mij krijg MK advance een 63.

Sjors Stassen I Nijmegen

63 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

PU nummer 7, ons juli nummer, en juli betekent voor velen vakantie. Echter niet voor ons wij bikkelen gewoon door. We gaan ook niet op de vakantie toer, verwacht dus geen PU zonvakantie tips of iets dergelijks. Wij zijn 100% games en dat blijven we lekker ook. Wel kun je weer heel veel info verwachten. Natuurlijk wel onder voorbehoud.

POWER UNLIMITED 7 LIGT 21 JUNI IN DE WINKEL.

- De grootste gamesbeurs van de wereld is losgebarsten en in ons E3 verslag lees je alle ins en outs.
- J.J. gaat in dienst. Nee niet echt maar voor een game genaamd Conflict Desert Storm.
- Wat een feest, die game awards. Lees ons onthullende verslag.
- Een GBA reisspecial.
- Racen met een verhaal in DTM Race Driver.
- De langverwachte Warcraft 3 review.
- Spider-Man the movie.
- Oja we hebben nog iets, iets met GTA...

En nog veel meer.



Makes White
Teeth Visible
NEW
STIMOROL
Sugarfree Gum
WHITE
RUSH
STIMOROL
stimorol.com